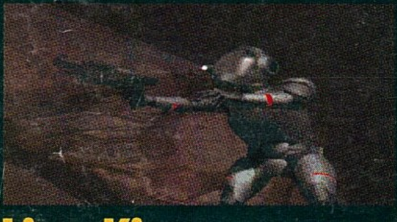
PC GURU

A szórakoztató informatikai magazin

95/1-2

Játékteszt

Dragon Lore
Creature Shock

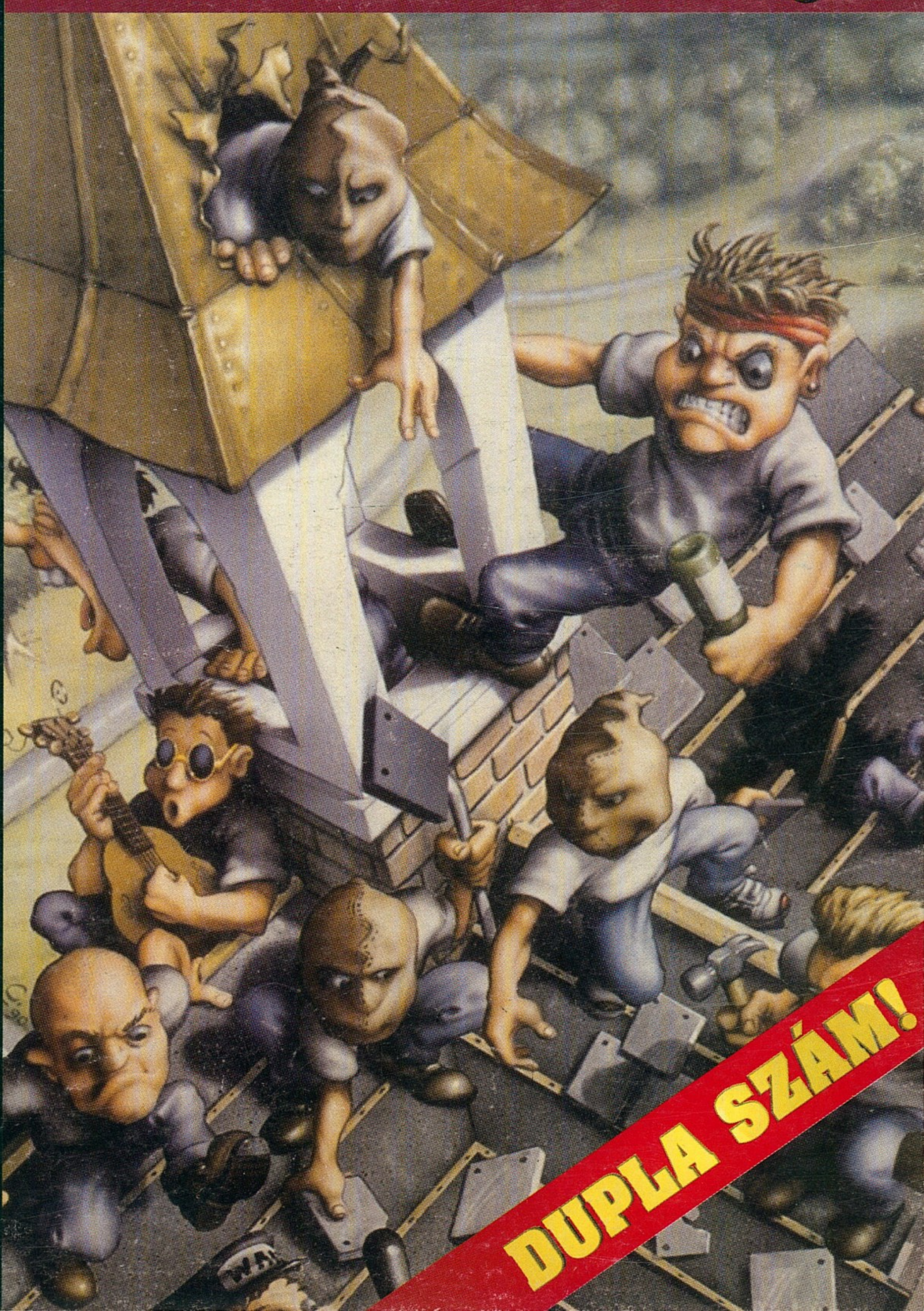


Lion King
New World Lemm.

Masters of Magic
Panzer General
Magic Carpet
Retribution
Death Gate

Under a Killing M.
Inferno

298 Ft



DUPLA SZÁM!

INTRO

Búék mindenkinek!

Ismét itt egy PC GURU, ráadásul a duplábbik típusból. A rengeteg karácsonyi program meghozta a gyümölcsét, bőven válogathattunk a számba belekerülő programok között, sőt még volt olyan is, melyet kénytelenek voltunk tartalékolni későbbre.

Az új év igen sok változást fog hozni a lapkiadás terén, gondolom sokan vannak akik előbb a szívükhöz, majd a pénztárcájukhoz kapnak meglátva kedvenc újságjaik árát. Nos, az áremelés minket (és persze titeket) sem fog elkerülni, de igyekszünk majd egy olyan koncepcióban felvázolni a dolgot, hogy ne legyen olyan vészes. Az első változást talán már ebben a számban is megláthatjátok, de nem kiabáljuk el, mert már nagyon sok bosszúság ért minket ezzel kapcsolatban.

Felhívom mindenkinek a figyelmét az utolsó kedvezményes előfizetési lehetőségre az áremelések előtt, bővebbet a témáról az újságban találhattok.

Kíváncsiak vagyunk a CD GURU-ról alkotott véleményetekre, így szívesen várunk minden olyan levelet, mely erről a témáról alkot pozitív, vagy akár negatív véleményt.

Utoljára a csapat nevében szeretnénk megköszönni a hozzánk érkezett ünnepi üdvözlőlapokat, mi is hasonlókat kívánunk így utólag is mindenkinek ebben a remélhetőleg boldog új évben.

GURU Team

Dragon Lore

Creature Shock

Masters of Magic

Inferno

Retribution

Magic Carpet

TARTALOM

Dragon Lore 3
Creature Shock 6
Lion King 9
All New World of Lemmings 10
Masters of Magic 12
Battle Isle 2 20
Project-X 24
Panzer General 27
Magic Carpet 30
Ultimate Body Blows 34
Retribution 35
Death Gate 38
Levelezés 43
Bloodnet (2. rész) 44
Football Pro '95 49
Under a Killing Moon 51
Inferno 56
Baseball '94 58
Putt-Putt goes to the Moon 62
News 64

A HÓNAP JÁTÉKA

A Mindscape eddig nem nagyon kényeztette el az RPG rajongók egyre népesebb táborát. Az utóbbi egy évben azonban megszaporodtak a hírek egy nagyszabású fejlesztésről. A Cryo csapat lett megbízva a Dragon Lore kivitelezésével Ők már bemutatkoztak a Megarace-szel a piacon, igaz nem túl nagy sikerrel. A karácsonyi játékdömping egyik szenzációjának kiáltották ki ezt a gyönyörű programot. Igen gyönyörű és azt hiszem nem túlzok ilyen szép játékkal még nem volt dolgom. A táj nagyon szépen renderelt képekből áll. Sokszor az az érzésem, hogy valódi fantasy tájakat raktak be háttérnek. Egy Tolkien filmet is meg lehetne csinálni ilyen képekből. A mérete is elég impozáns. Két CD-t szinte teljesen megtölt. A több perces intro láttán senkinek sem lehet kétsége afelől, hogy melyik az év legszebb kalandjátéka.

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán • Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével. • Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Zrínyi Nyomda Budapest • 95 2557/01-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, ill. újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

DRAGON LORE
The legend begins

A programok történetében még nem volt ilyen szép kalandjáték. Ezen a munkán még egy kicsit csiszolva a Cryo a legnagyobbak közé emelkedhet.

Hardware igény:
486DX/33, 4 MB RAM
DS CD-ROM

88 %

MINDSCAPE

PC CD-ROM

Dragon Lore

A Mindscape eddig nem nagyon kényeztette el az RPG rajongók egyre népesebb táborát. Az utóbbi egy évben azonban megszaporodtak a hírek egy nagyszabású fejlesztésről. A Cryo csapat lett megbízva a Dragon Lore kivitelezésével. Ők már bemutatkoztak a Megarace-szel a piacon, igaz nem túl nagy sikerrel.

A karácsonyi játékdömping egyik szenzációjának kiáltották ki ezt a programot. Igen gyönyörű és azt hiszem nem túlzok. Ilyen szép játékkal még nem volt dolgom. A táj nagyon szépen renderelt képekből áll. Sokszor az az érzésem, hogy valódi fantasy tájakat raktak be háttérnek. Egy Tolkien filmet is meg lehetne csinálni ilyen képekből. A mérete is elég impozáns. Két CD-t szinte teljesen megtölt. A több perces intro láttán senkinek sem lehet kétsége afelől, hogy melyik az év legszebb kalandjátéka. Sajnos a szerepjátékhoz sok köze nincs. Inkább ez egy nagyon szép adventure, fantasy környezetben.

Az egyetlen negatívum az a zene és a hang. Itt van megint egy szenzációs alkotás és po-

csék zenével elrontják az egész hangulatát. A digitalizált hangok nem mindig vannak összhangban a karakterrel. Lehet, hogy a problémát az én elég régi hangkártyám okozza, mivel 7-es IRQ-n rendszeresen lefagyott, s így át kellett állítanom.

A "kisebb" gépek tulajdonosait nem sok jóval kecsegtethetem. A minimális konfiguráció 486DX-33 és 4MB RAM, azonban 8 sem árt. A duplasebesség alapkövetelmény a CD meghajtónál, de fel lehet gyorsítani a dolgot ha néhány megát felmásolunk a winchesterre (28 ajánlott). Egy kulturált install program segít túl a kezdeti nehézségeken. A nyelvgyakorlók

mind angol, mind francia nyelven élvezhetik a történetet.

A világ csupán egy álom. Az őssárkány álmodta az idők kezdetén. Az első teremtmények természetesen a sárkányok voltak. A hatalmas hegyeket, rohanó folyókat és végtelen mezőket azonban csak rövid ideig élvezhették. Az álmodó más teremtményekkel népesítette be a világát. Az emberek főként a síkságokat részesítették előnyben. Gyorsan megtanulták a földművelést is. A trollok, bár erősebbek az embereknél, ész dolgában nemigen vehették fel a versenyt. A kis, hegyi barlangokban elszigetelten tengették életüket. A törpök a hegyek igazi mesterei. A fémmegmunkáló képességük messze földön híres volt. Sok embernek fájt a foga a kövek népének kincset érő munkájára, de hamar rá kellett döbbenniük, hogy nem is olyan egyszerű elvenni valamit egy törptől, ha az nem akarja. A kecses és hosszú életű elfek az erdők igazi urai. Csak nagyon ritkán harcolnak, igazából szerintük minden élet szent. A tengerek mélye sem maradt lakatlanul. Itt éltek a vízi emberek. Ők egyaránt be tudták lélegezni a vizet és a levegőt is.

Az álom sárkányai érdeklődéssel figyelték ezeket az újonnan jövőket. Később megbarátkoztak velük és minden sárkány kiválasztott magának egy családot, amit úgymond "szolgált". Az Egyensúly szent törvénye azonban ebben a világban is érvényesült. Az álom idilli világát megzavarták a rémálom pusztítói, az orkok. Az egész világ veszélybe került. Az utolsó pillanatban létrejött szövetség ereje nem volt elég. Egyetlen ember volt aki segíthetett a menekülőknek. A főmágus volt az egyedüli ember aki a Mágia révén kapcsolatot tudott teremteni az Álmodóval. Így született meg a terv, a Völgy elbarikádozására.

A megmaradt civilizáció, a karizmatikus Arthus of Erwyndyll vezetésével, egy elszigetelt völgybe vonult vissza. Az Archmage egy óriási falat emelt, amit még az ork hordák sem tudtak áttörni. A külvilágban rekedt orkok előbb utóbb felélik a tartalékaikat és akkor egymás ellen fordulnak és végeznek magukkal. Az embereket Axel von Wallenrod vezette a biztonságot jelentő Völgybe. Sokáig tartott a népvándorlás és hatalmas áldozatokat követelt. Sok bajnok elesett, de az utódaik átvették a szerepüket. Tizenhét évvel ezelőtt bezáródott a Völgy. Az orkok megpróbálták megmászni a falat, de az éber Sárkányhercegek minden támadást visszavertek.

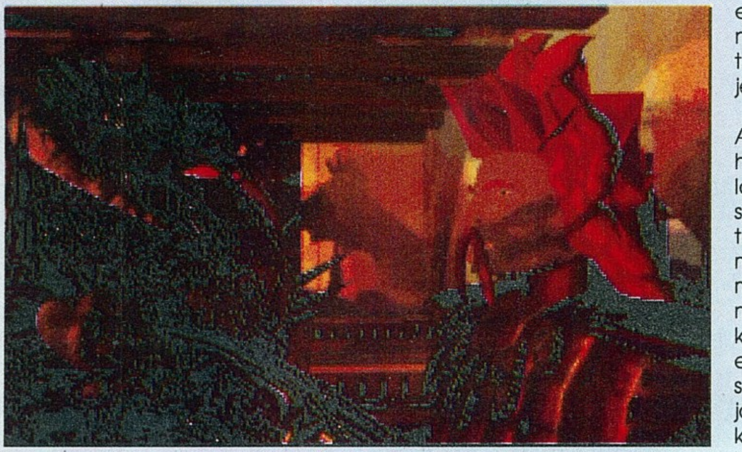
Két évvel később azonban rettenetes dolog történt. Axel von Wallenrod titokzatos körülmények között meghalt. Sokan árulást emlegettek és a fő gyanúsított Haagen von Diakonov volt. Bizonyíték hiányában azonban még a Nagytanács is tehetetlen volt. Mostanában azonban nyugtalanító hírek keringenek a Völgyben. Sokan kóbor orkokat véltek látni a környező hegyekben. Egyesek démonokat és más, nem evilági lényeket emlegetnek. Az Arch-

mage megjósolta az ork támadások hevességének a megerősödését.
Ezekben a zavaros időkben lépünk mi színre, mint a halott Axel von Wallenrod fia, Werner. A legelső feladatunk az, hogy Sárkánylovagok legyünk. Ez nem is olyan egyszerű feladat, mivel nincs sárkányunk és nem rendelkezünk a Lovagok felének támogatásával sem.

A kerettörténet röviden ennyi lenne, minden más tudnivaló kiderül a játékból. A kezelés borzasztóan egyszerű, csak egy egérre van szükségünk. A kurzor változása hívja fel a figyel-

münket, minden fontos és lényeges helyszínre. Három különböző alak van.

A sárkány egy kis **fekete labdát felszedő alakká** változik mikor felszedhető tárgy van a közelben. A **kalapácsot tartó** ikon akkor jelenik meg, mikor valamilyen tárgyat kell használni a megadott helyen. A **kinagyított szem** akkor jelenik meg, mikor



egy adott területen van valami érdekes és érdemes azt közelebbről is megvizsgálni. A bal felső sarokban egy jobb klikk az inventory-t hozza elő. Itt tudjuk felöltöztetni és felfegyverezni a barátunkat. A későbbiek során megtalálható varázskönyvet is nekünk kell a kezébe adni, s ekkor már a mannánkat is fogyaszthatjuk.

A karakter fejére klikkelve a fontosabb statisztikákat vehetjük szemügyre. Az életerőnk és a manna változása gondolom nem okoz senkinek sem gondot, de annál érdekesebb az alsó csík. Kétféle módon kalandozhatunk. Lesznek olyanok akik csak a kardjukat használják és azzal oldják meg a konfliktushelyzeteket. Mások használják majd a szürkeállományukat is. Minden Dragon Knight e skála alapján fog szavazni a felvételünkről. Érdemes keveset öldökölni, mivel a nagy többség a Bölcsesség útját részesíti előnyben. Egy tárgyról információkat tudhatunk meg, ha azt Werner szeme elé tesszük. A harcra nem kívánok kitérni különösen, az Ultima Underworld és Arena fanatikusok előnyben lesznek.

A továbbiakban átveszi a szót Werner von Wallenrod, Dragon Knight, és első kézből szerzett tapasztalatok alapján ismerhetjük meg ezt a történetet.

Minden egy ködös tavaszi reggelen kezdődött. Éppen aznap lettem tizennyolc éves és tele voltam reményekkel. Hatalmas kalandok, lenyűgöző sárkányok és gyönyörű hercegnők. Ezek és ehhez hasonló gondolatok jártak a fejemben akkor reggel is. A nevelőapámat azonban nem hatották meg az én álmodozásaim, elküldött valami fejőalkalmatosságért. A görbe kardom ott hevert a taligán, ahová tegnap este dobtam. Biztos ami biztos magammal vittem.

A közeli pajta bejáratát egy mókás lény állta el. Úgy nézett ki, mint valami nagyra nőtt játék mackó, de tapasztalatból tudtam, hogy könnyen támadnak, ha feldühítik őket. Mivel nem akartam feleslegesen vért ontani, elballagtam a közeli viskóba és elhoztam szegény állatnak az ott talált combcsontot. Nem is akadékoskodott tovább, szabadon bemehettem a pajtába. Az itt talált tálnak nagyon megörült az öreg.

A következő kérése az volt, hogy vigyem el a tehenet a viskó mellé és kössem ki. A házban talált kötéllel a vállamon elindultam a tóhoz. Minden különösebb nehézség nélkül elvittem Grétit a megadott helyre és odakötöztem a fához. Visszatértemkor rögtön láttam, hogy valami komoly dolgot akar közölni velem a nevelőapám. Megtudtam, hogy elérkezett az idő, hogy apám nyomdokaiba lépjek. Megkaptam a családi gyűrűt és a házban található összes tárgyat. Fel is pakoltam mindet, ki tudja mire lesz szükség a hazafelé vezető út során. A kifelé vezető ösvényt elálló kutyát sajnos csont hiányában agyon kellett vernem.

A következő állomás a Nagytanács dolmene. Itt szavaztak minden fontos dologban a rettenthetetlen Sárkánylovagok. Akkor nem is álmodtam arról, hogy hamarosan az én sorsom ügyében fognak voksolni. A két koponya alatti alagutakat nem volt nehéz feltárnom. A kulcs meglepően hamar kinyitotta a rácsot, pedig ki tudja mióta feküdt a földön. Az első komolyabb csatámat itt vívtam meg, egy élőhalottal. Szerencsére nagyon lassan mozgott, s így ki tudtam használni a kardom teljes hosszúságát.

A csata után voltam oly balga, hogy megnyomtam az ott található gombot, s csak óriási szerencsémnek volt köszönhető, hogy a kőgolyó nem nyomott össze. A romok között egy másik kulcsot is találtam. Ezzel nem volt nehéz bejutni a sírkamrába. A vigyázó szerepét egy kis sárkány töltötte be. Később tudtam meg, hogy a saját apám sírja előtt álltam. A koporsót csak a rubin párjával lehetett volna kinyitni, de az a Wallenrod-ok ősi fellegvárában volt elrejtve. Kaptam a sárkánytól még egy ajtónyitó varázslatot is, de akkor még nem nagyon tudtam mit kezdeni vele.

kis manó barátja nagyon kedvesek voltak. Némi jutalom fejében megkértek, hogy végezzek el nekik egy kis munkát. A közeli barlangból kellett egy kis sárkánylégy nektárt szereznem. Mondanom sem kell, hogy a feladat nem okozott túl nagy kihívást. Fél óra múlva már az újonnan kapott tűzlabdámmal tettem szabaddá az utamat.

A kikötőben egy félelmetes páncélos harcos állta utamat. Minden előzmény nélkül becsmérelni kezdett és rám uszított egy tüskés fenevadat. Mire végeztem a szörnnyel, a sötét lovag eltűnt. A zsákmányolt evezővel működésbe hoztam a kompot és átkeltem a folyón. A parton már várt második pártfogóm, Formar Thain of Hav'shal, Dragon Knight. Ő is szimpatizált velem, de óva intett a túlzott kegyetlenkedéstől. Jó érzés volt tudni, hogy már két barátom van a tanácsban.

A következő állomás egy kis liget volt, amit szörnyű bűz lengett be. Egy hatalmas húsevő növény állta el az egyetlen továbbvezető utat. Tudtam itt erővel nem sokra megyek, ezért cselhez folyamodtam. A kötélből és egy koponyából csáklyát készítettem és így simán átjutottam a túloldalra.

Továbbhaladva az úton, találkoztam Chen lai-val, egy igazi Dragon Knight-tal. Örömmel hallottam, hogy ha így folytatom tovább, a szavazáson mellém fog állni. A zárt ajtó a barlangban jelentette az első komolyabb akadályt. A falakat végigkopogtatva észrevettem, hogy az egyik helyen tompán kongott. Néhány kemény kalapácsütés után egy varázskönyvvel lettem gazdagabb.

Az elágazás után betértem a fogadóba egy kis beszélgetésre. Szerencsére a fogadós és a

Kiderült, hogy Tanathya Hyrenapth védőfalán törtem át. A szépséges Tana nem volt elégedett az addigi teljesítményemmel. Szerinte egy férfi akkor igazi férfi, ha vasból van és nem ismer irgalmat. Akaratlanul is megborzongok még ma is, ha azokra a könyörtelen, hideg szemekre gondolok. Már akkor tudtam, hogy az ő szavazatára nem számíthatok. A sprite-ok gombaligetének a védője volt Cheldrya Serpentina. Még nem kötelezte el magát mellettem, azt még előbb ki

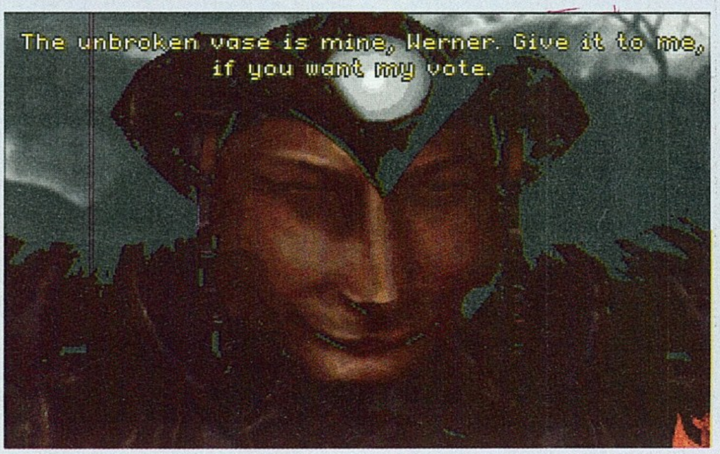
kellett érdemelnem.
Egy szökőkút mellett négyes elágazáshoz értem. Rövid tétovázás után elindultam az egyiken. Egy mocsárhoz értem melynek közepén egy tünde lakóház állt. A házőrző fenevadat lekenyereztem egy almával, s így már szabadon használhattam a varázsbotot melynek segítségével bejutottam a házba. Egy sötét tünde otthonába kerültem. Kaptam tőle egy kulcsot, amely a közeli alagútrendszerben nyitott egy ajtót. Hatalmat ígért és erőt a pusztításhoz.

A másik ösvény egy sokkal barátságosabb lényhez vitt. A sötét tünde testvére sokkal békeszeretőbb volt. Ő egy fogaskereket adott ajándékba és óva intett testvére szavaitól. Az emeleten találtam még egy szövetdarabot is a fiókban. A kútnál ezt benedvesítve már nem kellett többé tartanom a virágok ártalmas gázaitól. Szép sorban szedtem mindegyikből.
Ez volt az a pont kalandozásom során; ahol majdnem csődöt mondtam. Napokig kóboroltam és nem tudtam zöldágra vergődni. Végül a szerencse segített. Kínomban és éhségemben beleharaptam a kék virágba, s lássatok csodát arasznyira zsugorodtam. Az eset pont a gombaliget közelében történt így hamarosan megismerkedhettem a sprite-okkal. Nem én voltam az egyetlen aki erre az ismeretségre vágyott, hanem egy számomra óriási skorpió is. Gondolom a könnyű és ízletes manóhús érdekében jött ide, de nem veti meg a finom Werner bélszínt sem. Nem adtam meg neki ezt az örömöt és agyonvertem fél kézzel.

Az egyik gombaházban lakó manóka igen hálás volt. Megkaptam tőle a harmadik varázslatomat, egy illúzió romboló spell-t. Ennek segítségével már el tudtam tüntetni a kazamaták bejáratát elfedő illúziófalat. Szerencsére az őr, Kuru the Seneschal, az én pártomon volt és így nem akadékoskodott.
Egy elég csúnya labirintusba értem. Ennyi év távlatából már nem emlékszem pontosan az útvonalra, de a fontosabb szobákat még fel tudom idézni.
Egy kis teremben találkoztam a következő Sárkánylovaggal. Klaus von Straupzig nyíltan megmondta, hogy egy ilyen nyámnyila alak ne számítson a szavazatára. Majd ha bokáig vérben gázolok, akkor az én oldalamra áll. Nyomatékul nagyot csapott a falra karmos kezeivel.

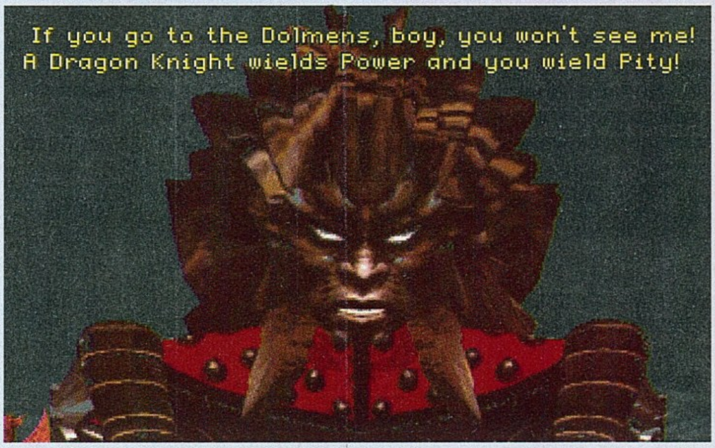
Egy másik teremben egy üres vödröt találtam, amit rögtön meg is töltöttem vízzel a kútból. A fogaskerék és a vödör segítségével bejutottam a kincseskamrába. Egy ezüst láda volt a jutalmam, amit azonban sehogy sem tudtam kinyitni. Egy halott Dragon Knight, Fujimoto No Samatory kriptáján át vezetett az utam a szabadba. Hirtelen ötlettől vezérelve ráraktam a ládát a csontváz kinyújtott kezeire. Ezzel tudtam a lelkét örök nyugalomra bocsátani. A jutalom a lovag gyűrűje volt, ami egy szavazatot jelentett.

A barlang bejáratánál a hatalmas darab ember őrködött. Ő volt Herg Nach Drakhonen. Őt nem érdekelte sem a személyem, sem a tetteim. Egyetlen dologért volt hajlandó mellém állni és az a Duck Dragon legendás ékszere volt.



A folyón való átkelésem nem volt zökkenőmentes. Éppen át akartam úszni a túloldalra, mikor egy óriási csuka lenyelt egészben. Tudom, hogy hihetetlennek hangzik, de így történt. A gyomrában egy óriási gyémántot találtam, amit átvettem megőrzésre. Most már csak ki kellett jutnom. Most a sárga virág lett a segítségemre. Egy kicsit megbirizgáltam a hal úszóhólyagját és máris a túlparton találtam magam.

Természetesen minden gyerekmesében a vízesés mögött titkos barlang volt. Ott sem történt ez másképpen. Megtaláltam az igen ritka Kacsasárkány barlangját. A nagy gyémántért cserébe nekem adta az ékkövet, amire Herg vágyott. Cserébe meg is kaptam a szavazatát. A tavon a kövek segítségével jutottam át.
Egy régi, druida emlékmű volt a következő állomásom. Ennek tetején egy harcias amazon az



azonnali távozásomat követelte. Csak akkor tért jobb belátásra, mikor a gyűrűmmel igazoltam a személyazonosságomat. Ekkor mindjárt megenyhült és párbajra hívott ki. Ilyenek ezek a nők! Az ember sohasem tudhatja hányadán áll velük. A harc közben derült ki, hogy ő Hellaynea D'Artica, a legfiatalabb lovag. Mondanom sem kell, hogy a csata nem ment vérre és rövid küzdelem után felgyógyított az összes sebemből. A továbbjutáshoz még egy csákányt is adott, amivel el tudtam takarítani a sziklaomlást az útból.

Haagen von Diakonov volt a sötét lovag aki a kikötőben megtámadott. A kastély bejáratánál várt rám és felszólított, hogy térjek vissza farmra és ne üssem az orromat a nagyok dolgába. Annyira biztos volt a dolgában, hogy még a szekercéjét is nekem adta, hogy legyen mivel fát hasogatnom. A tűzifa helyett azonban, a kiszáradt tölgyet vágtam ki, s így már átkelhettem a szakadékon.

Két ork tolvaj könnyű prédának tekinthetett, mivel a tárgyaim átadására szólítottak fel. Nemes egyszerűséggel darabokra aprítottam őket és én vettem el az ő tárgyaikat.

A bejáratnál találkoztam a legfurcsább Dragon Knight-tal, akit életemben láttam. Alexandre of Egregalionne & Sylvan of Sygill egy furcsa faj szülötte volt. Egy testben két ember és soha sem bírtak egyetérteni semmiben. A főmágus találta őket valahol és az ő segítségével emelkedtek ilyen magas pozícióba. A tolvajoktól elvett vázákon sem tudtak megosztozni, úgyhogy az ő szavazatukra nem számíthattam.
Ott álltam tehát az ősi fészek bejáratánál és azon tűnődtem, mi minden vár még rám odabenn. Most azonban elfáradtam, a történet másik részét majd a következő alkalommal mesélem el.

Minden igyekezetem hiábavaló volt, Werner von Wallenrod hajthatatlan volt. Ígérem, hogy a mese következő részét hamarosan olvashatjátok az újságban. Azt hiszitek, hogy most már sétagalopp lesz a vár? Tévedtek, ugyanis még csak most kérte be a program a második CD-t, amin ugyan csak egyetlen file van, de az több mint 550 MB.
See you in the next month.

Mocsy

CREATURE SHOCK

A sci-fi környezetbe ültetett játékok kerettörténetében legtöbbször előkerülő téma a föld túlnépesedése, vagy pedig valamilyen idegen létforma agresszív fellépése. A Creature Shock-ban viszont ez a két dolog egymást követve kerül elő.

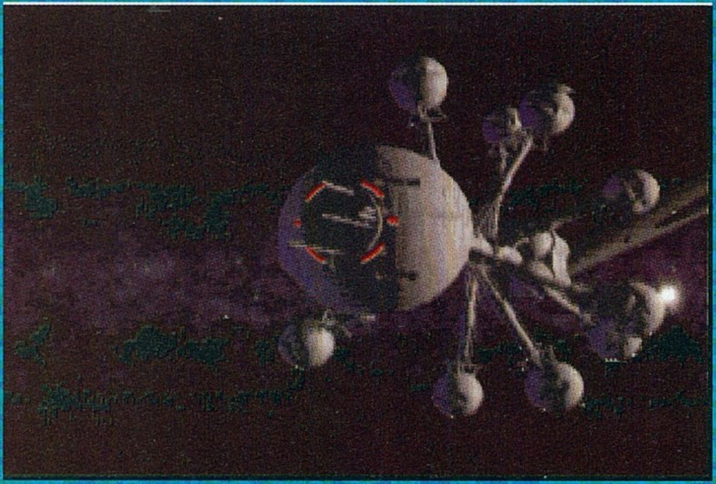
Hardware igény:
486DX, 4 MB RAM
VGA, CD-ROM

91 %

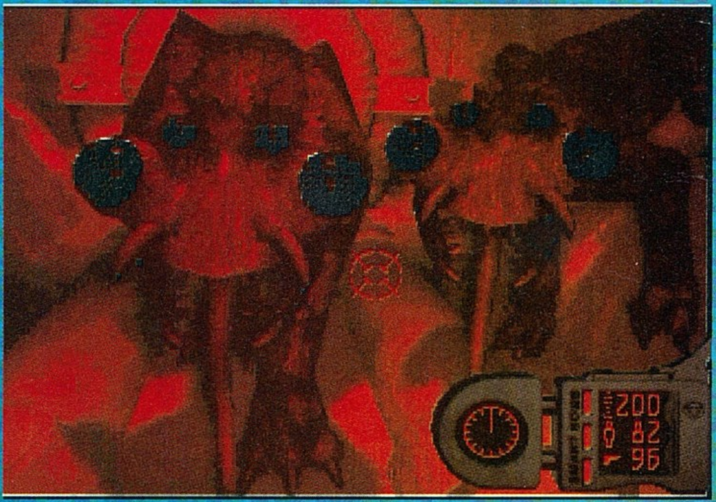
VIRGIN

PC-CD-ROM

2123-at írunk. A Föld túlnépesedése olyan méreteket ölt, hogy teljesen kilátástalannak látszik a rend további fenntartása és ökológiai katasztrófa fenyegeti az éppen eléggé tönkretett égitestünket. A megfelelően fejlett űrtechnika segítségével

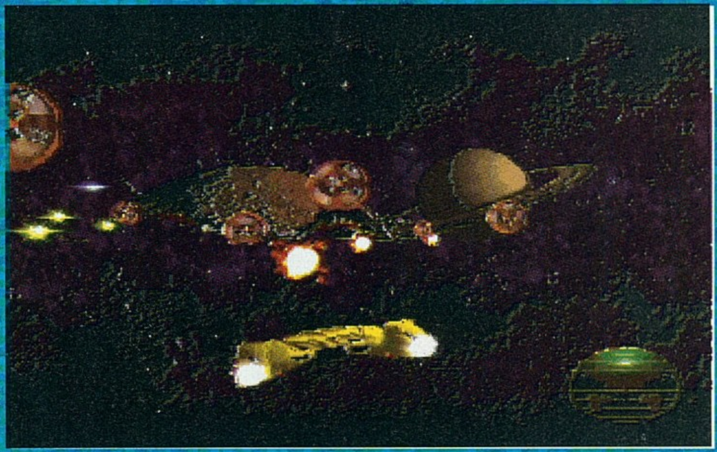


a legkézenfekvőbb megoldást a Naprendszerben található bolygók, illetve ezek holdjainak felkutatása és kolonizálása adja. Három kutatóhajó indul útnak, hogy a kijelölt égitesteket felkutatva új életteret keressen a túlnépesedett Föld lakóinak. A Marmadam a Marsra, az Aztec a Vénuszra, az Amazon pedig a Jupiter és a Szaturnusz irányába halad. A továbbiakban a harmadik űrhajó útját követhetjük figyelemmel.
Az AMAZON éppen kijelölt célpontja felé száguld a végtelen világűrben. A célja a Jupiter és a Szaturnusz bizonyos holdjainak feltérképezése. A legénység minden tagja - egy kivételével - mély, hibernált álomban várja a megérkezést. Az utat egy ismeretlen aszteroida feltűnése zavarja meg. A fedélzeti számítógép adatai szerint szerves vegyületeket, aminosavakat és fehérjét tartalmaz a rejtélyes égitest. A fedélzeti számítógép következtetése eléggé ijesztően hangzik. Ez az égitest minden bizonnyal - ÉLŐLÉNY. Sajnos idő már nincs arra, hogy további ismerkedést folytathasson a kutatóhajó a furcsa szerzeménnyel...



Ezzel a bevezetővel kezdődik a Virgin egyik legújabb játéka, a CREATURE SHOCK. A program tekintélyes méretű, csak 2 db CD-n fért el. A renderelt animációs bejátszások fantasztikusra sikerültek, végre valaki csinált olyan animációkat, ahol az emberkék mozgása is eléggé élethű és nem olyan béna robotszerű. A fogságba esett űrhajón éppen szolgálatot teljesítő hölgy mozgására azt kell mondanom, hogy kimondottan nőies, sőt egyenesen szexi. A többi figura és szörny mozgása is rendkívül jól megvalósított, mondhatni sikerült a figuráknak "egyéniséget" teremteni. Minden küldetés sikeres végrehajtása után újabb feladatot kapunk. Ilyenkor ismételten hosszas animációkat nézhetünk végig, amiből megtudhatjuk a problémák okait.

A CD GURU olvasói már ismerhetik kissé a játékmenetet, hiszen e lap mellé járó CD-n megtalálható a 3D-s mászkálós-lövöldözős részeket bemutató rövid, játszható demo. Ezek után én is nagy lelkesedéssel vágtam neki a játéknak. A kezdeti lelkesedésem hamar alábbhagyott. Az ok az volt, hogy minden mászkálós- rész elé berakott a cég egy eléggé nehéz és eléggé gyenge kivitelezésű űrhajós-szembescrollozós-lövöldözős részt (1-es és 3-as küldetés). Ezek után jutalom a 3D-s pályákon való kóricálás. Hát ennyit erről.



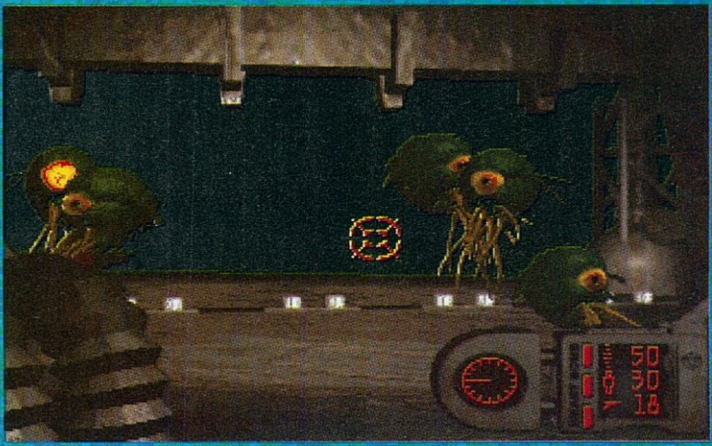
A tragédia megtörténte után megkapjuk első feladatunkat. Ki kell derítenünk, hogy mi is történt valójában, ha találunk túlélőt, azt meg kell mentenünk, és persze nem utolsósorban a szerencsétlenül járt hajó fekete dobozát is el kell hoznunk. Na gyerünk.

1. Küldetés - Mission to Saturn

Itt gyakorlatilag csak a túlélés a cél, valamint a pálya végén található főellenség - egy teknősbéka alakú űrhajó - likvidálása. Az egérrel való irányítás elég nehézkes, persze ez függ az egér minőségétől is. A különféle ellenségek kilövöldözése nem cél, inkább a kikerüléses taktikát javaslom. A jobb alsó sarokban láthatjuk hajónk pajzsának állapotát. Erre mindig figyeljünk, itt nincs lehetőség a tápolásra. A pálya végén szembejövő nagy űrhajónak az alsó részét kell sűrűn megkínálni. Ha sikeresen átküzdöttük magunkat, akkor jöhet a következő pálya.

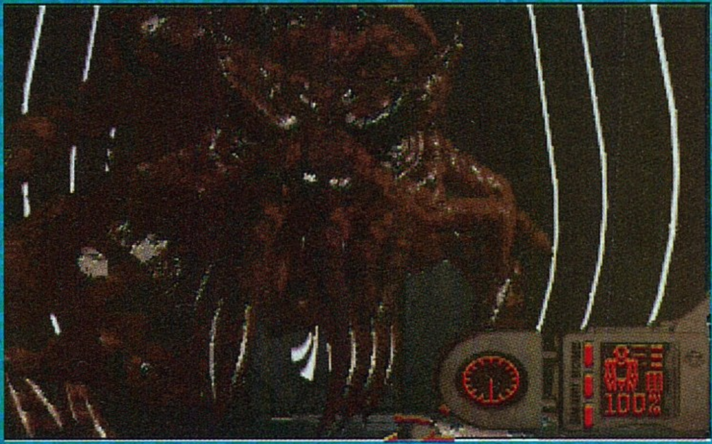
2.Küldetés - Aboard the Alien Ship

Miután megérkezünk, látjuk, hogy az Amazon-t valamiféle pókhálószerű dzsuva takarja. A bejáraton berepül a hajónk, és kezdetét veszi a kacsavadászat. Itt végre a 3D-s rész következik. Nézzük, hogy miféle dolgok láthatók a képernyőn. A nézeti kép szerintem egyértelmű. A pointer jelzései is hamar kitapasztalhatók. A nyilak az irányt jelzik, a célkeresztre való automatikus átváltáskor pedig lövöldözni kell. Minden ellenségfajtának a gyenge pontjaira kell lődöznünk. A legtöbbször a szemüket féltik a bestiák, de a célkereszt átváltozása jelzi a gyenge pontot. A jobb alsó sarokban levő kijelző háromféle állás között váltogat folyamatosan. Az egyiken egy stilizált figura látható, itt harcosunk páncélzatának állapotát tudjuk figyelemmel kísérni. A sérült részek villognak. Természetesen a sérülések mértékét százalékosan is láthatjuk (0 % = halál és bekerülünk a panoptikumba). A fegyvert ábrázoló képen lézerpisztolyunk töltését láthatjuk. A folyamatos tüzelésnél ez hamar lemegy 0-ra, ilyenkor a tűzerőnk elég gyatra hatásfokú lesz. Ha hagyjuk "pihenni" a stukkert, akkor rövidesen újra "feltöltődik". A későbbiekben lehetőségünk adódik fegyverünk és saját magunk tápolására. Néhol találhatunk a falon egy kerek szekrénykét, amiből a piros gömböt kivéve 50 %-kal növelhetjük fegyverünk kapacitását, illetve akad olyan is, amelyik sérüléseinket hozza helyre.

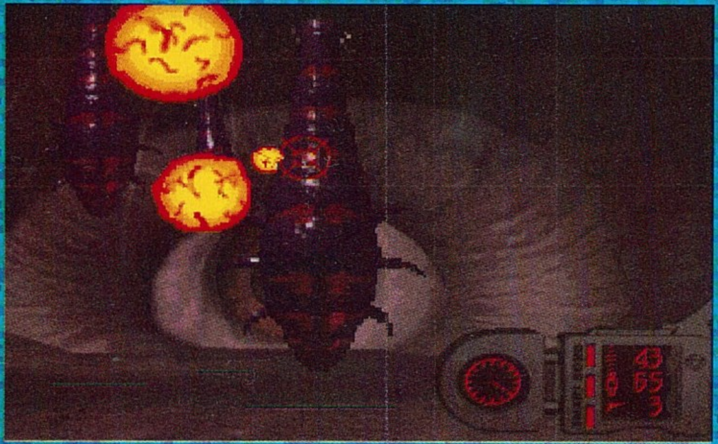


Ja, majd elfelejtettem! A bal egérgomb a lövöldözés, illetve a haladás történését okozza, a jobb pedig a mindig kéznél levő personal armour-unkat aktiválja. Persze a pajzs használata is a fegyver töltéséből vesz le jelentős mennyiséget, ezért szorult helyzetekben ne lövöldözzünk észnélkül, mert különben nem tudunk védekezni. A harmadik üzemmódban egy forgó DNS molekulát láthatunk, alatta egy %-ban kifejezett érték. Ez az "life-scanner", azaz erről tudunk megbizonyosodni arról, hogy valamiféle élő dolog felé közeledünk. A csata közben ennek fogyása jelzi ellenfelünk életerejét is. Még egy fontos dolgot láthatunk itt, ez pedig Smart Bomb-jaink száma. Ez kezdetben 3 db, és a space billentyűvel lehet aktiválni őket. Mindenképpen tartogassuk a főellenségekre ezeket. A kijelző mellett található még egy iránytű is, ez segít(?) a tájékozódásban.

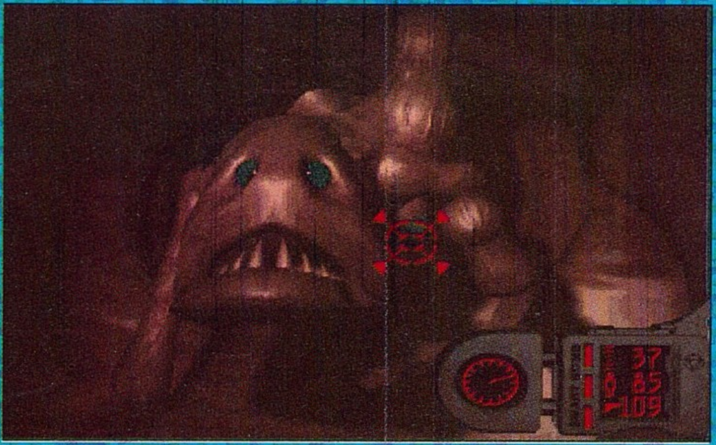
Az első ellenségek elég gyengécskék, velük hamar elbánhatunk. Ezek után három útirány közül választhatunk. Én a jobb oldali utat ajánlanám, mivel a tapasztalataim szerint ez



a legkönnyebb és itt lehet a leghamarabb fegyvert-tápolni. Van persze jó néhány zsákutca is, ahol rendesen megszívhatjuk, mert ilyenkor valamilyen eléggé bika szörny támad ránk, amelyik folyamatosan kerget minket. Egyébként minden szörny előbb-utóbb megzabál minket, ez csak idő kérdése. Tehát ne szarozzunk sokat velük,



hanem nyírjuk ki őket minél hamarabb. A pálya legvégén egy négybejáratú szobában



találjuk magunkat, amikor is előjön szexi mozgású kolleganőnk. Persze ez csel, hiszen egyből átváltozik egy elég ronda kosszarvú rondasággá. A szemét lőjük a szemétnek. Miután kinyírtuk, visszaváltozik nővé (vigyázat, minden nőben lakozhat gonosz). Természetesen karjainkba kapjuk, és visszatérünk a bázisra.

3. küldetés - Mission to Tethys

Itt aztán lesz szívás rendesen. A holdra való megérkezésünk után egy kis kék golyó letapogatja űrhajónkat, és elkezd menekülni. Itt ismételten egy szem-be-lövöldözős rész jön (f*** *ff). Az még hagyján, hogy borzasztó nehéz végigvinni, de ráadásul még grafikailag is iszonyatosan néz ki. Azt persze nem is mondom, hogy egy DX2/50-esen úgy rángat, mint egy lesántult Dréher-ló. Hogy ne legyen olyan egyszerű, a bekapott találatok is dobálják összevissza a hajónkat. És még nincs vége a nehezítésnek. Mivel a kis kék izét kell követnünk, néhol bejön egy ugyanolyan, csak pirosban. Ilyenkor ketten vannak, és ha nem figyelünk, könnyen zsákutcába vezethet a kis piros golyó (f**...). A zöld körökön kell valahogyan keresztülvergődnünk, aztán egyszer csak vége lesz a pályának. Húuuu...

4. küldetés - Inside the Dome

A lövöldözős rész után elérjük célpontunkat, és leszállunk a bazinagy épület erre kijelölt részén. Milyen figyelmes dolog. Kiszáll... izé, szóval megérkezünk. Miután bemelegítettünk, nézzünk körül egy kicsit az épületben. Tippet nem tudok adni

arra vonatkozólag, hogy melyik ajtón érdemes bemenni a három közül, mert mindegyik irányban akad szívatós rész rendesen. Itt már kajferebb szörnyek is jönnek, néha kettesével is. A tápolásokra itt is figyeljünk. Ha itt végeztünk, akkor irány a nagy űrhajó.

5. küldetés - Aboard the Alien Mothership

Egy kissé balszerencsés volt a megérkezés (úgy látszik, számítottak ránk), de sebaj, itt újra a megszokott 3D-s mászka kezdődik. Ellenfél egy szál se? Na mindegy, azért csak keresgéljünk tovább. Jé, ez itt egy luk. Hű, de csúnya vagy. Na, hát megismerkedtünk a legfőbb gonosszal. Neki a fejecskéjén levő sisakot kell lövöldözni a középső részen. Ha ügyesek voltunk, akkor a sisak szétrobban és... Persze ez nem olyan egyszerű. Na menekülés. A futószalagra ugorjunk rá. Kétszer szem-

köztlőve a barátunkat, ismét egérutat nyertünk. A futkározás után ismét a szemét szemét kell lődözni. Potty. Ez egy csapdaj-tó volt, és épp a legjobbkor. Na most mi van. És ekkor megjelenik a tulaj, alaposan "átöltözve". Gépágyú, és rakétavető. Na meg a jet-pack. Hát ez nem túl fair. Itt a sima lövöldözés mellett ráadásul még rohangászni is kell előre-hátra, jobbra-balra, mivel jópofa barátunk folyamatosan változtatja térbeli koordinátáit. Itt javasolnám a Smart Bomb-ok használatát, bár nem sokat ér, de azért még mindig jobb a semminél. Óké, kampec. Most egy kis computergame következik. A Föld a célpont, dehogyis - a Mars.

Nos, nagy szolgálatot tettünk a Föld lakóinak, egy újabb szűz bolygó, amit tönkre lehet tenni. Na nyomás, én a Marsra költözök. Ott még tiszta a levegő... egy darabig.

A végső következtetés: hát ez egy szuperjó játék - volna, ha nem tették volna bele azt a két borzalmas lövöldözős részt. Ennek ellenére nem kár a pénzért, érdemes beszerezni.

SAKMAN

THE LION KING

Ha a Disney rajzfilmet alkot, az tuti sikerre számíthat, és az

egyedien karakteres figurák nem kerülhetik el a siker velejá-

róit. A szereplők hamarosan megjelennek a játékboltok polcain, a gyerekek étkészletein, poharain, a pólókon, zoknikon, sapkákon és még intimebb ruhadarabokon is. Aztán jön a vég, s a rajzfilmből számítógépes program lesz. Elárasztja a piacot minden területen, s a cég hatalmas hasznot zsebel be. De mit számít mindez, amikor gazdagabbak leszünk egy álommal, egy csodás mesével. Mert a Disney rajzfilmeket a felnőttek is megnézik, s erre a cég tudatosan épít is, hiszen annak idején Dzsinni kifinomult humorát is a nagyobbaknak szánták. Tehát itt az újabb mese, újabb kaland, újabb élvezet. Az Oroszlánkirály. Igaz, az Aladdinnak nyomába sem ér, de a program kifejezetten jó.

Hősünk nem is lehet más, mint Mufasa és Sarabi gyermeke, a kis Simba. Igaz, a hosszú út során, mely a Trónig vezet, férfivá érik. Erre szüksége is lesz a győzelemhez! De ne szaladjunk előre. A játék grafikája gyönyörű, igazán. Vonatkozik ez a háttérre, a platformokra, az ellenfelekre, mindenre! A Virgin hűséges maradt a film legapróbb részleteihez is! Az animációk is kiválóak, meg kell hagyni. A kis királynövendék eszméletlen bájos, amikor becserkészi a lepkét! A zene szintén remek, de úgy hiszem, hogy Hans Zimmer, Tim Rice és Elton John neve fémjelzi a minőséget. Persze a

muzaxot azért érdemesebb CD-n meghallgatni. A program legszuperebb része, amikor a kis Simba rémülten menekül a vágtató gnú csorda elől. Igazi erőpróba és rendkívül látványos! A játékról nincs mit írni, a szokásos mászkálós játék; a cél minél tovább eljutni, és életben maradni! Hogy ennek ellenére sikerre számíthat, az az alkotógárda érdeme. Ajánlom a programot mindenkinek 24-1188 hónapos korig!

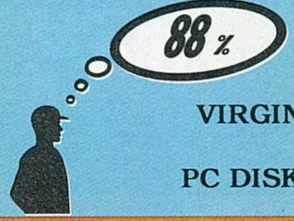
Thanx Sasi!

Lily

LIONKING

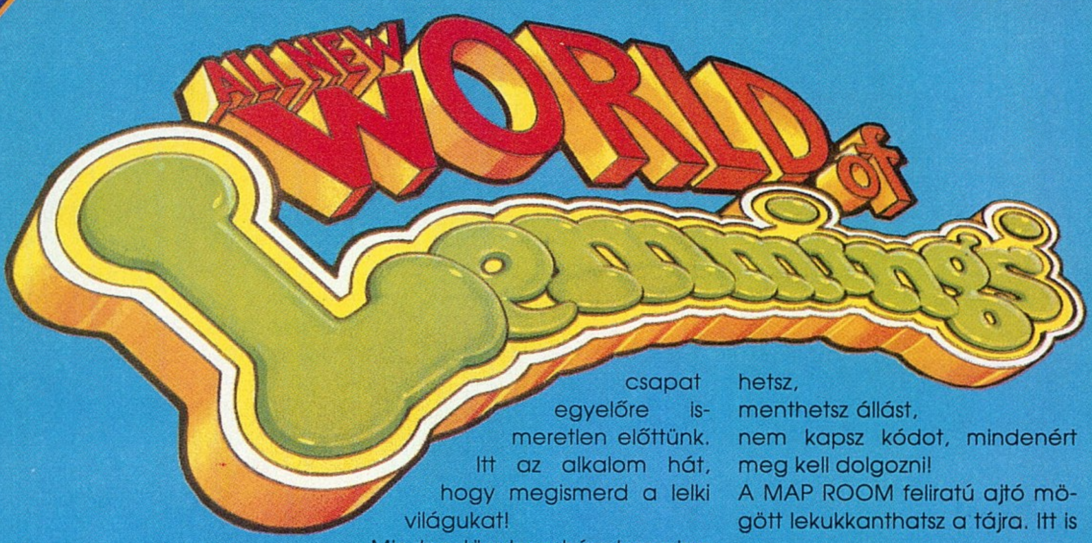
A legújabb Disney csoda, mászkálós kiadásban. A kis Simba viszontagságos kalandjait élheted át igazán profi kiadásban. A hangulat káprázatos, le a kalappal!

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, VGA



VIRGIN

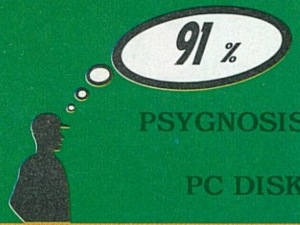
PC DISK



ALL NEW WORLD of LEMMINGS

Ismét lemmingek, de most nagyobbak, szebbek és okosabbak! Yeah! Először a lemmingek történetében, megjelentek a "rosszfiúk" is! Mindenkinek ajánlom korhatár nélkül, ezt Te se hagyhatod ki!

Hardware igény:
386SX/20, 4 MB RAM, VGA, MS-DOS 3.3, LIM 4.0 EMS



PSYGNOSIS

PC DISK

"Mindig van egy újabb út, amit követhetünk, és egy újabb felderítetlen táj. A tábortüzek parazsa mellett még sok-sok év múlva is mesélik majd a lemmingek kalandjainak történetét. Legendák születtek, születnek és születni fognak ..."
/Idézet a Lemmingek Nagykönyvéből/

Egy másik hely, egy másik idő. Varázslatos helyszín, egy léghajó. A fedélzeten lemmingek nyüzsögnek, optimistán tekintenek a jövőbe, s kémlelik a horizontot. Köztük van Jimmy McLemming is, aki összehívta őket. Veszélyes kalandra vállalkoztak az egybegyűltek, jelszavuk "egy mindenkiért, mindenki egyért" (valahonnan ismerős...)! Repülnek a szelek szárnyán, s hamarosan egy szigetvilághoz érkeznek. Hajójuk azonban képtelen leereszkedni. Az egyik sziget csodás; napsütötte hegyek, völgyek, szellőborzolta táj. Alkalmasnak tűnik a letelepedésre, a hódításra! A másik veszélyesnek látszik, a hatalmas tűzhányó nem sok jót ígért, de hátha... Ó igen, a gépek szigetét az Árnyék népnek találták ki, nem is haboznak soká, egyetlen ugrás a mélybe, s indulhat a küldetés!

Oh, no! Újabb lemming özön! Ha azt hitted, hogy nem lehet kitalálni a témában újat, tévedtél! Nézz csak ki a fejedből a szemeddel, s mit látsz, valóban, ezek a kis zöld hajú fickók nőttek (vagy közelebb vannak?!). Ráadásul mintha előre haladtak volna az evolúció lépcsőin, mert egyrészt képesek tárgyhasználatra, ami nagy lépés a fejlődés útján. Másrészt már három törzsük van. A klasszikus népcsoportot mindannyian ismerjük, de az egyiptomi és a lopakodó árnycsapat egyelőre ismeretlen előttünk. Itt az alkalom hát, hogy megismerd a lelki világukat!

Minden törzsben húsz lemming indul, de a pályákon találhatsz csapdába esett úttörőket is, akiket természetesen nem hagyhatsz sorsukra! A megmentettek csatlakoznak majd hozzád, így szép lassan nő a társulat. Mindhárom törzset harminc szinten kell átvezetned, lehetőleg veszteségek nélkül! Sajnos az intelligenciájuk szintje nem sokat emelkedett, ezért óvnod kell őket a szakadékoktól, gyanús löttyöktől, lemmingfalóktól, gyilkos csapdáktól és a monsterektől (wow, yeah, bruah)! Minden lemming öt alapképességgel rendelkezik; megy (oson, lépdel stb.), blokkol, kecsesen ugrik, tárgyat használ (csak ha van mit) és le is rakja azt. Ennyi. Nem tűnik soknak és mégis, meglátod mennyi újdonság vár rád!

Az intro után a hajó fedélzetén találod magad. A doboló lemmingnél állíthatod be az opciókat. Hangeffektek, zene, nehézségi szint stb. Ha kezdő vagy, maradj a kids fokozatban, de így kimaradnak az életedből a monsterek! A papírlapon tölthetsz, menthetsz állást, nem kapsz kódot, mindenért meg kell dolgozni! A MAP ROOM feliratú ajtó mögött lekukkanthatsz a tájra. Itt is

kiválaszthatod, melyik sziget meghódításába fogsz bele. Ugyanezt teheted meg a hajóról is, a megfelelő lemming kiválasztásával. A hajón tündöklő arany lemming lehetőséget nyújt a gyakorlásra, mindent kipróbálhatsz itt, ajánlom figyelmedbe, mert némely tárgy használatának lelke van!

Válassz szigetet és indulj! A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el. Hogy ez konkrétan mekkora, azt az F12 lenyomásával megnézheted. Lent sorakoznak a kezeléshez szükséges ikonok. Balról jobbra: az öt alap skill, az idő kijelzése, a gyorsító gomb, a pause és a nukleáris bomba. Ki mit tud?

GYALOGOLÁS. Teljesen evidens, minden lemming képes menni. Ballagnak az orruk után, amíg valami vagy valaki útjukat nem állja. Ekkor megfordulnak és irány vissza. Ha egy sétáló lemmingre klikkelsz, akkor megfordul és elindul az ellenkező irányba (erre nagy szükséged lesz már az első pályákon!). Szerencsére az alkotók most lehetőséget adnak arra, hogy a blokkoló lemming egy klikkeléssel elinduljon, tehát nem kell kiásni vagy ilyesmi. Thanx!

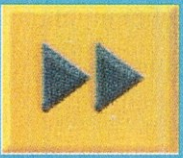
BLOKK. Veszély, ne tovább! Ez a lemming visszafordítja társait, míg a helyzet meg nem oldódik. Egyetlen ugrással azonban bárkit átküldhetsz a lezárt területre, hogy elhárítsa a bajt.

UGRÁS. A lemming egy kecses ugrással szárnyal a légben, igaz limitált távolságra. Átugrik a blokkolón, kisebb szakadék felett vagy akár a falómonster, illetve a lemmingcsapda érzékelője fölött.

TÁRGYHASZNÁLAT. Természetesen csak az használja aki felvette, és egy lemmingnél csak egyfajta tárgy lehet! A listát lásd később!

TÁRGY LEDOBÁSA. Sokszor kell majd letenned tárgyakat, hogy felvehess másikat. Gyakran egy-két fickóval kell kiépítened a biztonságos utat a többieknek. A lemming a haladási irányának megfelelően teszi maga mellé a tárgyat. Ez azért fontos, mert így képes azt ledobni a mélybe (még szerencse, hogy a stuff nem loccsan szét!).

IDŐ. Már megszoktuk, hogy nem elég rájönni a megoldásra, sokszor az idő nagyobb ellenfél. Egy biztos, mindig van arra lehetőség, hogy mindenkit kivigyél időben!



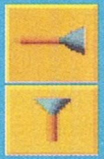
GYORSÍTÓ. Gyorsabban pereg az idő, a zöldhajúak turbóban ügyködnek. Még szerencse, hogy a zene nem dupla sebességű!

MANCSOK. Pillanat állj, hogy legyen időd áttekinteni a helyzetet.

NUKLEÁRIS FELHŐ. Ha nincs más megoldás, áldozd fel a csapatot és kezdd újra!

BOMBA. A felhasználó a lábai mellé helyezi, majd egy idő után tovább baktat. A bomba öt másodperc múlva robban, s ha valaki a környezetében van, annak annyi. A tárgyaknak nem árt!

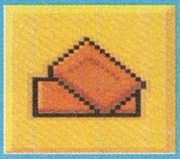
GRÁNÁT. Az eldobott gránát 45 fokos szögben indul a levegőbe és nyolc másodperc elteltével robban. Megfelelő rutinnal kiválóan használható.



TAPADÓKORONG. Az oldalirányú függőleges falak megmászásához hasznos, míg a felfelé mutató a plafonra kapaszkodást segíti. Ez utóbbinak sikere attól függ, mekkora a lemmingtől való távolság. Ennek a tárgynak nagy lelke van!

HADOKEN. Kiváló, ősi lemming fegyver. Soha nem sérti meg a lemmingeket, de annál inkább a monstereket! Cool stuff!

ÁSÓ. A szokásos opció, ásás választott irányba, de nem a végtelenségig, csak a megadott egységig!



TÉGLA. Építhetsz az általad kijelölt irányba, de csak amíg a készlet tart!

MENTŐÖV. Aki felszedi tud úszni, ha vízbe esik. De ez nem tartós skill, az úszógumi egy hosszra elég csak!

ERNYŐ. Nagyobb pottyanások túléléséhez, szintén egyszeri használatra!

ÓRA. Használata egy perccel hosszabítja meg a rendelkezésedre álló időt.

Ha mindez még nem lenne elég a szadizmushoz, a program alkotói gondoskodtak még egy kis meglepetésről. Egyes szinteken veszélyes lények jelentek meg. Van aki segíthet, lesz aki neki lát falatozni csapatodból és megjelenik a csábítás is a palettán. Ezt nem részletezném, legyen valami meglepetés is!

A lényeg, hogy az alkotók tudtak újat kihozni a Lemmingsből. A zene olyan, amit egy CD verziótól várni lehet. A grafika lenyűgöző, ötletes, a hátterek animálnak, kidolgozottak, a hangulat szuper. A megnyeréshez még nem volt szerencsém, de azt hiszem érdemes érte küzdeni. Az irányításhoz ajánlom figyelmetekbe a funkcióbillentyűket! A szemeteket pedig tartsátok nyitva, mert nem hinném, hogy a Lemmings saga itt véget érne ...

Lily

MASTER OF MAGIC

Egy újabb gyöngyszem a Microprose-tól. Egy olyan játék, ami senkit nem hagy közömbösen. Némelyek unalmasnak találták, mások abbahagyhatatlannak. Szerintem lenyűgözően kidolgozott, néha ámulatba ejt, mi mindenre képesek a játék megalkotói. Ilyen remek ötvözetét a stratégiának és az RPG-nek még nem álmodta meg senki!

Hardware igény:
386DX/40, 4 MB RAM, VGA

93%

MICROPROSE

PC DISK

Master of Magic

A földből felszálló hajnali pára remegő ködbe burkolta a szunnyadó várost, melyben áldott fénnyel övezett álmokban pihent Freya népe. Úrnőjük eközben borzongva figyelte a közeli völgykatlanban gyülekező seregeket. A voodoo hercegnő összevont támadásra készült ellene, s tudta, minden energiájára szükség lesz a végső összecsapáshoz. Közben áttekintett a másik síkra, s látta hogy a kis csapat Sharee erődjét rejtő városfalak mellett várja a parancsot. Kedvelte Jaert, a Szelek Urát, aki könnyedén szárnyalt csapatával hegyek, völgyek s tengerek felett. Fang eleinte félelmet keltett népében, de később legendás hírneve egyre nőtt, s az egyik leghűségesebb csatlósává vált. Ők álltak a sámánok, mágusok és paladinok csapatának élén. Megadta a jelet, s szinte azonnal megérezte a rémületet, amint megtámadták a fővárost. Már késő volt, Sharee a legnagyobb hibát követte el amikor csak a támadásra összpontosított, s erődjét csaknem védtelenül hagyta. A pusztítás gyors volt és könyörtelen, Freya megsemmisítette őt is. Többé nincs vetélytárs számára, nem képes legyőzni senki a Varázslat Mesterét!

... Történhet így is, stratégiádon és mágikus hatalmadon múlik néped élete és halála, mert ez itt a Varázslók Háborúja, s aki győz, az lesz a Mester! Aki a Colonizationnal játszott, annak sok minden ismerős lesz és ha a még a fantasy világához is vonzódik, akkor ezt a progit nem hagyhatja ki. A játék szuper, szép és jó, abbahagyhatatlan, satöbbi, ezért jobb is, ha mielőbb belevágsz a közepébe, mert megint helyhiányban fogok szenvedni!

Ebben a megagyönyörben nincs más cél, mint amit már említettem, hogy Te legyél a Varázslatok Mestere. Ennek megvalósításához sajnos el kell pusztítanod ellenfeleidet. Hogy ez mennyire lesz nehéz, az attól függ, hogy az opciókban mit állítasz be.

OPCIÓK

A nehézségi szint (DIFFICULTY) beállítása tulajdonképpen ellenfeleid erejét, intelligenciáját és agresszivitását is befolyásolja, az öt lehetőség közül válassz kedvedre (talán nem az IMPOSSIBLE ajánlatos így első nekifutásra...). Ezután döntsd el hány ellenfelet kívánsz megsemmisíteni. Létezik egy semleges banda is, akit vegyél számításba, mert a nehezebb szinteken ő sem fér a bőrébe, s ha szövetségeket kötsz a mágusokkal, akkor is piszkálni fog (vagy ha profin mennek a dolgok, akkor lesznek olyan városok, melyek csatlakoznak hozzád). A játéktér (LAND SIEGE), azaz a két bolygó földterületeinek nagysága lehet kicsi, közepes vagy nagy. Ez utóbbin több a felfedezni való, talán később találkoztok, több idő jut a berendezkedésre... A mágia erejét, azaz pontosabban a mágikus pontokból nyerhető erőt szintén hármas skálán határozhatod meg. Ha érted a módját, miként juthatsz e manaforrások birtokába, akkor érdemes powerful fokozatba tenni. Ne feledd Arcanuson mindig csak feleannyi a ebből nyerhető erő, mint a Myrror síkján! Ha minden kedved szerint való, akkor OK.

Ki legyek? Kérdezheted, miután végig tekinted a névsort. Súlyos döntés ez, érdemes jól megfontolni.

MERLIN - a kelta legendák és az Artur-ciklus mágusa. A természet és az élet varázslója.

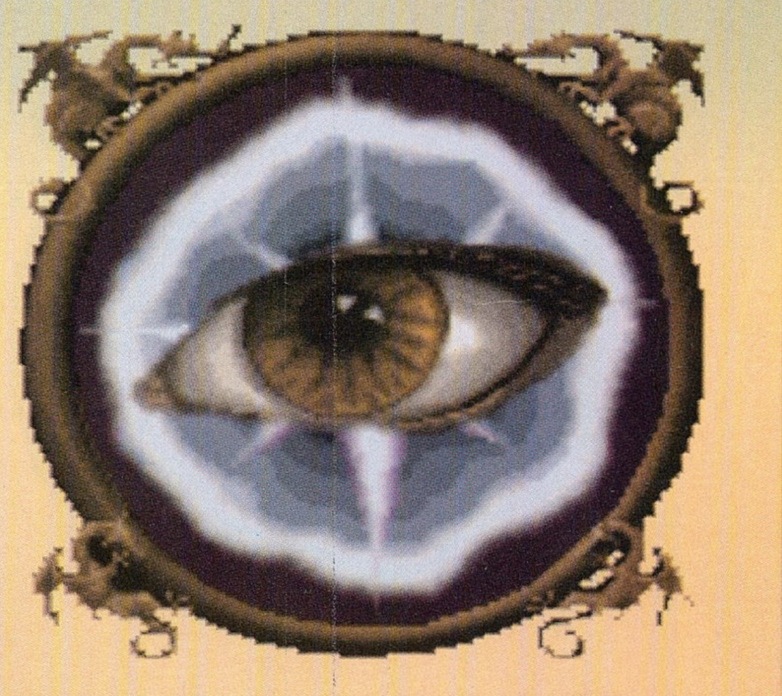
RAVEN - specialitása a természet és a boszorkányság sámánisztikus varázslatai.

SHAREE - egy voodoo hercegnő, káosz és halál varázslatok tárházával. Itt megjegyezném, hogy tudd: az igazi voodoo egy sajátos mitológiával és szimbólumrendszerrel rendelkező samanisztikus és mágikus elemekben bővelkedő vallás, amelynek napjainkban legalább ötvenmillió követője van!

LO PAN - is szimpatikus lehet a boszorkányság és a káosz spelljeivel, nehéz fokozatban kellemetlen ellenfél (hogy az impossible szintről ne is beszéljünk ...).

JAFAR - nevéről sokaknak eszébe ötlik talán a pórul járt udvari varázsló az Aladdinból. Nos, itt kicsit felkészültebb nomád mágust alakít a boszorkányság spelljeinek kiváló ismerője.

OBERIC - fürkésző tekintete rosszat sejtet, s káosz és természet párosítás sem rossz. RJAK a halál specialistája, könnyű fokozatban egy óra alatt nyerhetsz vele! SSS'RA sárkánynagyúr a káosz és az élet varázslatok ismerője, kemény ellenfél.
TAURON - a káosz mestere, nincs rajta mit taglalni.
FREYA - a szerelem, a természet és az emberi élet virulásának istennője a germán mitológiában, így itt is a természeti varázslatok mestereként indul a harcba.
HORUS - Óegyiptomi főisten, a világmindenség, az ég ura. Megtestesítője a magasban szárnyaló sólyom, melynek szemei a Nap és a Hold, szárnyai pedig átölelik a földet. Itt az életmágia és a boszorkányság ismerője.
ARIEL - az élet varázslatok kedves és jóindulató papnője, ha nem haragítod magadra. Könnyű vele szövetségre lépni, nem túl agresszív, meghagyhatod ellenfélnek.
TLALOC - is megjelenik a játékban. A mexikói esőisten egyike a legrégebbi istenségeknek a prekolumbiai panteonban. Itt a halál és a természet mágiák papja.
KALI - Siva felesége a hindu mitológiában, a Halál és a Pusztítás istennője és ettől a program alkotói sem tértek el. A kínálat bőséges és választékos. Mégis ajánlom a normál fokozattól felkínált CUSTOM lehetőségét:
ALKOSS VARÁZSLÓT ÍZLÉSED SZERINT!
Itt kedvedre alakíthatod ki a profilodat! Ez egy hat lépcsős folyamat, a kép és a név nem jelenthet gondot. A spellbook kiválasztása már nagyobb megfontolást igényel, annál is inkább, mert itt határozod meg azon titulusokat is, melyek különböző kedvezményekhez juttathatnak. Milyen mágia vonz leginkább; élet, halál, káosz, boszorkányság (ez nem fedi tökéletesen a Sorcery jelentését, jobbat nem találtam) vagy netán a természeti erők hatalma?! Több helyről is szedegethetsz könyveket, de az élet vagy a halál kizárják egymást! Azért ne pazarold el az összes pontot könyvekre, találsz még úgy is, ha ügyes leszel. Mazsolázz a következő tulajdonságok közül is (hogy éppen melyik mikor választható, az már igazán kimerítené a cikk kereteit, majd rájössz)! Az ALCHEMY hasznos ismeret, mert egy az egyhez cserélheted az aranyat és a manát! Kizárólag a WARLORD katonái érhetik el az "ultra elite" rangot! Ha a varázsló CHANNELER, akkor a csaták alatti spelljeire nem kell extra manapontokat pazarolni (wow)! Az ARCHMAGE plusz tizes skillel kezd és kétszer olyan nehéz bármelyik varázslatát hatástalanítani! Aki ARTIFICIER, annak 33 %-kal kevesebbe kerülnek a mágikus tárgyak és már kezdéskor rendelkezik az elkészítésükhöz szükséges varázslatokkal! A CONJURER számára minden olyan spell, mely valamilyen teremtményt megidéz 25 %-kal kevesebb manapontba kerül! A SAGE MASTER 25 %-kal gyorsabban jut új varázslatok birtokába! Aki a MYRRAN megjelölés mellett dönt az kezdhet a Myrror síkján, s Myrran fajokat is választhat népéül. A DIVINE POWER 50 %-kal növeli a vallási építmények segítségével nyert bizonyos politikai tényezőt, mely fontos lesz a többi mágussal való egyezkedéshez (tudom, kicsit körülményes, sorry). A FAMOUS kellemes tulajdonság, ugyanis a játék figyeli az általad alakított varázsló hírnevét (fame), s természetesen ez az érték minél nagyobb, annál több esélyed van arra, hogy hősök, csapatok, sőt városok csatlakozzanak hozzád. Aki a "famous" titulust választja, az 15 egységnyi hírnévvel indul és dupla esélye van arra, hogy hős, zsoldos vagy kereskedő (mágikus stuffal) jelentkezzen nála... A RUNEMASTER-nek lehetősége van bonyolult és nagyhatalmú varázslatokra, melyeket kétszer olyan nehéz hatástalanítani (még egyéb bónuszokat is kap, de ez a fő). A CHARISMATIC előnyei: felét fizeted a hősökért, zsoldosokért és mágikus tárgyakért, megduplázódik a pozitív és feleződik a negatív diplomáciai következmény (idézőjelbe tett jutalom illetve büntetés). Mestere is lehetsz a káosznak, a boszorkányságnak vagy a természeti mágiának (CHAOS, SORCERY, NATURE MASTER). Ennek az előnye, hogy a választott területen 10 %-kal gyorsabban tanulod a spelleket és kétszer olyan nehéz azokat hatástalanítani! Sőt a "szakterületeddel" egyező metszéspontokból dupla energiát nyerhetsz!!! Az INFERNAL POWER 50 %-kal növeli a vallási, illetve kultikus építmények erő és béke hatását. A MANA FOCUSING +25 %-ot eredményez. A NODE MASTERY pedig minden



típusú(!!!) mágikus metszéspontból nyert erőt megduplázl! Nem merek tanácsot adni, mit válassz, de ilyen "címeket" is fogsz majd találni...
Most azon spellek kiválasztása következik, amelyekkel a játék kezdetétől szeretnél ismerni, vagy legalább az elsők között megtanulni (a többit majd szépen sorban). Talán eleinte gondot okoz, mit is részesíts előnyben, de néhány játék és a varázslatok megismerése után tudni fogod, mire van nagyobb szükség a kezdő körökben.
Ezután meg kell jelölnöd azt a népet, melynek élére kívánsz állni. Minden faj más és más, hallgathatsz a szívedre, az eszedre és a tapasztalatodra. Röviden fussuk át! A **BARBÁROK** gyorsan szaporodnak (körönként húsz ember), tehát városaik növekedése optimális, de nem építhetnek: katedrálist, egyetemet és animista szövetséget (ennek előnyeit és hátrányait az épületeknél találod). A **GNOLLOK** növekedése lassú (körönként mínusz tíz ember!) és nem építhetnek könyvtárat, animista szövetséget, parthenont. A **HOBBITOK**at kedvelem (halfling) leginkább, mert jól viselik az adóterheket. Igaz, városaikban nincs lehetőség istálló, egyetem és mesterszintű fegyverkovácsműhely létrehozására. Parittyásaik és sámánjaik viszont jók. Az **ELFEK** szaporodása iszonyú lassú (megfelelő épületekkel tuningolható) és nem építhetnek Parthenont, de populációjuk szintjétől függően erőbónuszt kapnak. Az **EMBEREK** képviselik a nagy átlagot, de földhöz ragadtságuk miatt nem építhetnek fantasztikus istállókat. A **KLACKON** nép fő erénye, hogy Stag Beetle egység termelésére lesz majd képes, ami meglehetősen brutális kis csapat. Viszont nem építhetnek kikötőt, templomot, bölcsek házát. A **LIZARDMAN** faj gyorsan szaporodik, de rengeteg épületet nem építhet. Viszont egy hatalmas teknősön lovagló egysége (Dragon Turtle) meglehetősen vonzóvá teszi, ráadásul a gyíkemberek csapatai gond nélkül közlekednek a vízen. A **NOMÁDOK** fő pozitívuma az 50 %-os kereskedelmi bónusz, és ebben ki is merül minden előnyük. Papjaik és íjászaik nem rosszak. Az **ORKOK** nem nyújtanak semmi említésre méltót.
Most lássuk a Myrran fajokat! A **BEASTMEN** fél erőpontot kap populációnként, ami esetleg vonzóvá teheti. A **SÖTÉT ELFEK** lassan szaporodnak, nem építhetnek katedrálist, mégis ajánlom őket figyelmedbe, mert a mágiájuk félelmetes és hatalmas. A **DRACONIAN** fajt azért kedvelem, mert tüzet köpnek és repülnek, ráadásul a mágusaik és a hadihajóik is jók. A **DWARFOK** szaporodása iszonyú lassú eleinte, de bányászatuk és aranytermelésük kétszerese a többi fajénak. A gólemjeik pusztító ereje pedig legendás. A **TROLLOK** növekedése szintén döntögeti a negatív rekordokat, és elég sok épületet nem emelhetnek (fantasztikus istálló, bánya, bölcsek háza, hadihajó), mégis vonzóvá teszi őket regenerációs képességük. Ha győzöl, még a megsemmisített troll csapataid is visszatérnek az életbe!
Ennyi az egész, alkottál egy mágust, már csak a zászlód színét kell kiválasztanod aztán indulhat a game!

A VARÁZSLÓK BIRODALMA.
Kezdetben mindössze egy apró, gyengén védett várossal büszkélkedhetsz. Sebaj, hamarosan egy virágzó birodalom irányítója leszel, ha minden igaz. A térképen még nem sok látszik, hamarosan felderítőket kell elindítanod, de várjunk még azzal egy kicsit, inkább nézzük meg a városképernyőt!

VÁROSOK
A képernyő felépítése erősen emlékeztet a Colonizationra, de miért is váltak volna meg a jól bevált rendszertől. Itt megtalálsz minden információt, amire szükséged lehet. Elsőként szerepel az ott élő faj és a populáció nagysága. A "polgárok" három típusban jelennek meg: élelmiszertermelők, munkások és lázadók. Hogy mindenkinek elég kaja jusson, azért fontos, mert a csapataid azonnal dezertálnak, ha éheznek. Szerencsére a termelést fokozhatod megfelelő épületek emelésével. A többi munkás termeli az egyéb javakat, építkezik, bányászik stb. A lázadók természetesen nem csinálnak semmit, de az első két típus arányát bizonyos korlátok mellett Te állíthatod. Ez alatt megtalálhatod a város javait (resources). Az enchantments ablakban azon varázslatok felsorolását találod amelyek a városra hatnak (ld. később). Jobbra láthatod a madártávlati képet a környező területekről is. Ez alatt az itt állomásozó hadtestek fel-

sorolása következik, ikonos formában (maximum kilenc). Balra lent az impozáns városkép látható, ahol anyagi vagy egyéb megfontolásból bagóért eladhatod épületeidet. A Producing ablakban találod, hogy minek az alkotásán fáradoznak a polgárok. Ezt a change paranccsal változtathatod. Lehetőséged van egyrészt épületek, másrészt katonai egységek, telepesek vagy útépítők alkotására. Ezek "kitermelése" bizonyos körbe vagy

adott összegbe kerül. Ezzel még nem is merültek ki a dolog anyagi vonzatai, mert a többségük mana pontba vagy pénzbe kerül, amit körönként fizetned kell. Amikor kijelölöd, mit kívánsz építtetni pontos leírást kapsz mindenről. Az épületeknél; mibe kerül, ha meg akarod venni (cost), a fenntartása (maintenance), azoknak az egyéb építményeknek és egységeknek a felsorolása, aminek ez az épület a feltétele (allows). Lent megtalálod a fontos jellemzőket és hogy egyáltalán mire jó ez neked. Az egységeknél kicsit változik a helyzet. A mozgástípust (moves; repül, úszik, jár stb.), a fenntartás költségeit (upkeep: arany+kaja) és az árat (cost: ha egyből megveszed) találod itt. Ez alatt pedig a csapat tulajdonságait; erő (a közelharcban számít), lőtávolság (parittyások, íjászok, varázslatok stb.), védettség, mágia-ellenállás, HP és egyéb jellemzők. Ez utóbbi rengeteg lehetőséget rejt: pl. a csapat szerencsés, regenerálódik, gyógyító, tűzköpő, ellenálló lehet méreggel, illúzióval és még ezeregy dologgal szemben.

A PURIFY-t azért megemlítem, mert az elátkozott területre küldve ezek az egységek megtisztíthatják a helyet! Jobb klikk az ikonocskára és mindent megtudsz, ami fontos (ez az információkérő módszer az egész játékban működik!). Hogy éppen mire van szükséged azt Te döntöd el, esetleg rábízhatod a Grand Vizier-re. Ha már húsznál több városod van és csak ezt szeretnéd áttekinteni vagy megváltoztatni, akkor ajánlom a Cities menüt! Az egyetlen épület, amire vigyáznod kell, mint a szemed fényére, az a tornyod. Ennek megsemmisítése döntő csapást jelent. Igaz, csak a könnyű fokozatban jelent győzelmet, mégis érdemes megkeresni az ellenfél erődjét rejtő várost és lecsapni rá. Természetesen van lehetőség a visszatérésre, de az előnyöd behozhatatlan lesz!

Az épületek megválasztásához néhány tanács. A **GRANARY** feltétlenül szükséges, mert növeli a szaporulatot és a kajahozamot. A **CITY WALLS** fokozott védelmet nyújt a városnak, amit így kevesebb egységgel is könnyeden megvédhetsz. **BUILDERS HALL** szükséges az építőmunkások elszállásolásához, így minden nagyobb épülethez. A kovácsműhely fontosságát nem kell ecsetelni (**SMITHY**). Rengeteg épület növeli a spell kutatásának sebességét, a mana termelést, esetleg csökkenti a lázadozók arányát (ha ez túl magas, a város dezertálhat). Ilyenek: **TEMPLE**, **SAGES GUILD**, **CATHEDRAL**... Az **ANIMIST'S GUILD** növeli a kajahozamot, kevesebb a lázadó és ráadásul a város sebesültjei kétszeres sebességgel gyógyulnak. Hasznos a **FARMER'S MARKET**, a **MARKETPLACE**, és tulajdonképpen minden, amire szükséged van.

A hadtestek kiválasztásánál egyik legfontosabb szempont, hogy használ-e lőfegyvert. Ugyanis gyakran jobb elkerülni a közelharcot, s ilyenkor nem

árt egy-egy íjász, parittyás, mágus vagy sámán csapat (és még sorolhatnám tovább). Ezek mellett szükség van erős, jól védett támadóegységekre is, hiszen a "lőszer" korlátozott számú. Az optimális összetételt majd kitapasztalod. Minden esetre ne feledd, hogy a védekezés éppoly fontos, mint a támadás. Ellenfeleidről soha ne feltételezd, hogy úgy gondolkodnak mint Te!

A VILÁG FELFEDEZÉSE

A nehézségi fokozattól és a bátorságodtól függően előbb vagy utóbb érdemes elindulnod becserkészni a területet. Nem árt megnézni, hova érdemes küldened telepeseidet! A tájon szétszórva találsz elhagyott, ősi templomokat, labirintusokat, romos tornyokat, barlangokat. Ezeket érdemes felderíteni. Olykor harc nélkül juthatsz aranyhoz, mana kristályokhoz vagy foglyokhoz, akik csatlakoznak hozzád. Ha a hely nem lakatlan, eldöntheted, megkockáztatod-e a harcot. Ha győzöl, jutalmad nem marad el. A felsoroltakon kívül jutalmad lehet valamilyen titulus, varázskönyv, spell és varázstárgy is. Nagyobb csaták után növekedhet a hírneved is (fame), ami növeli az esélyét

annak, hogy zsoldosok, hősök jelentkezzenek a soraidba.
Felfedező útjaid során találhatsz, általam jobb híján "mágikus metszéspontoknak" nevezett, különböző típusú NODE-ket. Ezek a vulkánok (CHAOS), a varázserdők (NATURE) és a források (SORCERY). Meghódításuk nem könnyű, de megéri az áldozatot. Védőik zömmel mágikus, megidézett teremtmények; tündérek, sárkányok, óriások, zombik stb. A hódító csapatban nem árt, ha rögtön van egy szellem (magic spirit vagy guardian spirit). A győzelem után e szellemnek add ki a MELD parancsot, így e pillanattól a hely manát termel neked. Időnként jönnek majd időszakok, amikor ez nő vagy csökken, de összességében feltétlenül érdemes kihasználni ezt a lehetőséget. Azért ajánlottam, hogy rögtön vidd a szellemet, mert ha elhagyod a csapatoddal e helyet, sokszor késve érkezel, mert valamelyik szemfüles vetélytársad már betelepedett oda!
A másik ilyen speciális hely a varázslótorony. Ezen át juthatsz a másik síkra bármely csapatoddal (nem ez az egyetlen lehetőség, de ez a legegyszerűbb). A meghódított tornyokon át azonban nem csak Te, hanem az ellenfeleid is közlekednek majd, hacsak nem hagysz benne védőket...

Nagy valószínűséggel belebotlasz másik városokba is. Bizony nem feltétlenül érdemes küzdeni a telepesek termelésével, egyszerűbb a hódítás. Annál is inkább, mert így több fajt is irányíthatsz idővel. Ha egy ellenséges város mellé érsz, egy jobb klikk, és máris tudod milyen csapatok állomásoznak benne. Nézd meg van-e városfal, milyen varázslatok hatnak a területén stb. Általában a csata kisebb-nagyobb kárt okoz (meghal néhány ezer lakó, összedől pár épület), de megéri. Ha még csak település-szintű, amit megtámadtál, akkor az megsemmisül, nem veheted birtokba! Ha már itt tartunk, következzen a támadás és a védekezés, avagy a

HÁBORÚ.

Sokkal kidolgozottabb mint a Colonization-ben. Megjelenik egy újabb screen, a harci képernyő. A területen felsorakoznak a támadók és a védők és minden egység a mozgáspontja függvényében több dolgot cselekedhet. A jobb felső sarokba bárkiről infót kaphatsz, ha ráviszed a kurzort. Lent megtalálod a két ellenfélt és azokat a varázslatokat, amelyek a csata egészére hatnak. Középen az egység képe, aki lép. A **SPELL** funkcióval varázsolhatsz, a saját vagy az egység varázslataiból, ha van elegendő mana pontod. Az **INFO** segítségével megtudhatod, milyen hatás alatt áll a terület. A **FLEE**-t csak akkor ajánlom, ha reménytelen a helyzet. Rosszat tesz a morálnak, ha elmenekülsz, a hősök és a jobb csapatok általában el is hagynak miatta! A **WAIT** parancsra az egység várakozik. Az **AUTO** választását nem ajánlom, ilyenkor a gép játssza le a csatát. Nem biztos, hogy ügyesebben taktikázik, mint Te, ráadásul elmarad az élvezet is! A **DONE** lezárja az egység feladatait (ha még lenne map). Tulajdonképpen ennyi lenne a kezelés, de a harc mégsem ilyen egyszerű, szerencsére. Hogy az egység hova lépjen, azt a kurzorral jelölheted ki. Ugyanígy célozhatod be a lőfegyverrel az ellenséget. Az egész képernyőn mozoghatsz és a varázslatok széles tárháza teszi olyan változatossá a játékot. A terepen megtámadott ellenséges csapatok felmérve helyzetüket, sokszor menekülnek. Ez az ő egységeikben is veszteségeket okoz. Ha már sikerült megalkotnod egy ilyen "rettenetes" csapatot, érdemes üldözőbe venni őket, mert két-három alkalom után hírmondójuk se marad!

MENÜK

Jobb később, mint soha. Lássuk a menüket!
GAME. Töltés, mentés, kilépés. Semmi különös.
SPELLS. A varázskönyvedet találod itt azokkal a spellekkel, amelyekre pillanatnyilag lehetőséged van. Ezek lehetek a síkokra kiterjedő, teremtményt idéző, egységet vagy várost befolyásoló vagy egyéb, speciális varázslatok. Adott manapontba kerülnek, az eredmény x körön belül, jó esetben azonnal várható. Erről természetesen ott az info. Ha nem emlékeznél mi micsoda; tudod, jobb klikk!
ARMIES. Itt áttekintheted az összes hadtestedet. Egyrészt megtudhatod mennyibe kerül a teljes haderő fenntartása (kaja, arany, mana). Másrészt a jelölt egység hol van, milyen varázslat hat rá, mibe kerül. A hat ablakban pedig hőseid he-

lyezkedhetnek el. Az **ITEMS**-re klikkelve láthatod mindnyájukat felszerelésükkel együtt. Ezen a képernyőn szerelheted fel őket ha mágikus tárgyat zsákmányolsz, vásárolsz vagy alkotsz. Ha a stuff nem kell, vagy egyelőre senki se tudja használni, tedd az alsó négyzetekbe vagy az üllőn semmisítd meg (így értékes mana kristályokhoz juthatsz). Az **ALCHEMY**-vel aranyat válthatsz manára vagy megteheted ugyanezt fordítva. Lehetőséged van bármely csapat leszerelésére is a **DISMISS** paranccsal. Nem feltétlenül idevaló, de jobb helyet nem találtam neki; pár szót az engineers egységekről. Kis támadóerejű mérnökök, akikkel úthálózatot létesíthetsz birodalmadban. Az általad kijelölt útszakaszt adott körön belül megépítik, növelve ezzel a kereskedelmet és az úton haladók sebességét.

CITIES. Itt találod városaid felsorolását, s mindegyikről a legfontosabb információkat: név, ott élő faj, a populáció nagysága, körönkénti arany és árutermelése, valamint az hogy mit készítenek éppen (jobb klikkel innen változtatható)„ s mennyi idő múlva készül el. Lent a kis térképen látható a város, mellette a benne ható varázslat.

MAGIC. Nagyon fontos menüpont! A fenti részben óriási kristályokat látsz. Itt veheted fel a kapcsolatot azokkal a varázslókkal, akik már megjelentek a gemekben. Ha a gem szürke, még nincs kapcsolatra lehetőség, ha összetört, akkor vagy Te vagy egy másik mágus, már elpusztította annak a varázslónak az erődjét. Ha viszont a kristályban egy mágus képe jelenik meg, kommunikálhatsz. Alatta ki van írva milyen a viszony köztetek (hate - ne szépítsük, egyszerűen utál, troubled- problémás, tense- feszült, restless- nyugtalan, unease- kellemetlen, neutral- semleges, relaxed- laza, calm- nyugodt, peaceful- békés, friendly- barátságos, harmony- harmonikus). A képre klikkelve létre jön a kapcsolat, s a következő lehetőségeid vannak: Egyezség felajánlása (propose treaty). Ezen belül varázslószerződés (wizard pact), szövetség (alliance), békeszerződés (peace treaty), hadüzenet másik, egy harmadik mágusnak (declaration of War on Another Wizard) vagy vele való szövetség megszüntetése (break alliance with another wizard). A következő a különféle szerződések felrúgása. Ajánlhatsz fel (offer tribute) a hangulat enyhítésére, vagy a barátság jeleként több-kevesebb aranyat vagy varázslatokat. Lehetőséged nyílik a feltárt varázslatok csere-beréjére is. Ha van ami a másik mágust érdekli, akkor kiírja neki mi van, s ha választottál, eldöntheted Te mit ajánlasz érte. Természetesen piti kis spellekkel nem foglalkoznak, a nagyhatalmúakat pedig nem biztos, hogy megéri odaadni. Mérlegelj alaposan, mielőtt döntesz. Nem árt egy kis politikai érzék a varázslók megbeszélésein!

Ugyanezen a képernyőn találod a varázspálcákat. Mana pontjaid a nyelükben eloszthatótod. Az elsőben a mágikus építmények, lények stb. fenntartásához szükséges erőt, a másodikban a kutatásra szánt manát, a harmadikban pedig a skillt (a csaták során felhasználható mana pont) határozod meg. Ha a pálca vége fénylik, akkor azt az értéket lefixáltad.

A jobb oldalon táblázatban látható az **OVERLAND ENCHANTMENTS**, ahol felsorolják a világban ható varázslatokat. Ezek színe jelzi, ki követte el.

Lent olvasható: **CASTING SKILL** (megszabja mennyi manát áldozhatsz maximum a varázslásra), **MAGIC RESERVE** (összes begyűjthető mágikus erő), **POWER BASE** (összes erő, amit szétoszthatsz). **CASTING**: amit éppen alkotsz (abracadabra meg minden), **RESEARCHING**: ami után kutatsz, **SUMMON TO**: egy város neve (ahol a varázsköröd van, melybe megidézhetsz mágikus teremtményeket).

Végül itt is megtalálod az **ALCHEMY** opciót.

INFO. Itt találod tanácsadóidat. **SURVEYOR**, földmérő. A felderített terület bármelyik négyzetéről megtudhatsz minden fontosat. Jó kis specialista, csak ki ér rá erre... **CARTOGRAPHER**, térképész. A neve mindent elárul, akinek mégsem, annak legyen meglepetés! **APPRENTICE**, ha elfelejtetted volna milyen spelleket tudsz már, lapozgasd át a varázskönyvedet! **HISTORIAN**, grafikon a mágusok csatájának történelméről. **ASTROLOGER**, más típusú kiértékelés három kategóriában: haderő, mágikus erő, varázslatkutatás. A **CHANCELLOR** az éppen aktuális eseményekről tájékoztat. A

TAX COLLECTOR lehetőséget nyújt az adóterhek szabályozására 0-75 %. Ha GRAND VIZIER-t aktiválod, akkor ő dönti majd el, mit építsenek a városokban. Végül a MIRROR saját képedet mutatja, hírneveddel, hőseiddel, titulusaiddal, varázskönyveiddel stb.

PLANE. Ez nem is igazi menüpont, mindössze egy kapcsoló a síkok között.

Már végeztünk is a menükkel. Jöjjön a lényeg, következzen a mágia.

VARÁZSLATOK.

Miután a játék célja a varázslat mesterévé válni, egyértelmű hogy a program nem bánik szűkmarkúan a spellekkel. Összesen hat birodalomból merítheted varázslataidat, könyveidtől függően. A kezdetekben csak néhányat használhatsz, a többit fel kell fedezned (jobban illene ide a meg kell tanulnod kifejezés, szerintem). Rögtön az első körben ki is jelölheted, melyik spellel kezdesz. Ha ez kész, jöhet a következő és így tovább. A varázslatok feltalálásának a sebességét növelheted egyes építményekkel, a mana "research"-központú elosztásával. A varázslatok fő csoportjai: élet, halál, káosz, természet, boszorkányság. Az élet varázslatok megtanulása is győzelemre vihet, de érdemes kombinálni valamely másik csoporttal. Az áldott fegyver, a gyógyítás, a hősiesség, az ima és még rengeteg spell vár felfedezésre. A halál mágusai kicsit brutálisabbak; terror, sötétség, félelem köntöse, fekete szél, átkozott földek, ... néhány varázslat csupán a teljes kínálatból. A káosz varázslói szintén nem tartoznak a szelíd lelkű bárányok közé; megidézhetik a pokol kutyáit, tűzlabdával támadhatnak, vulkánokat emelhetnek és a legkülönfélébb pusztítást mérhetik rád. Persze a természet urai se panaszkodhatnak, sok spéci spell (kőbőr, megaerő, vízen járás, vasbőr, jégvihar és egyéb természeti csapások, ...) vár felderítésre! Végül, de nem utolsó sorban a sorcery spellek közül néhány; fantom harcosok, vertigo, repülés, szelek mestere, mágia-ellenállás, láthatatlanság, ... Nincs értelme a varázslatok részletezésének, mert mindent megtalálsz a kézikönyvben és a programban is. Csak kedvcsinálónak említettem néhányat. Tapasztalatom szerint a győzelem szempontjából nem döntő, milyen mágus vagy. Persze számít, de győzhetsz bármelyikkel, kategorikusan senki nem jelentheti ki, hogy x típusú könyvekkel jobb ha el sem indulsz!

A varázslatok besorolása nem lenne így teljes, mert megtehetjük ezt aszerint is, mire hatnak vagy mit idéznek elő. Mágikus teremtményeket idézhetsz meg varázskörödbe (SUMMONING CIRCLE), fenntartásuk költséges, de megtérül. E lények tárháza bőséges; egyszarvúak, baziliszkuszok, gorgonok, beholderek, kimérák, tündérek, angyalok, szellemek, démonok és még sorolhatnám. Sokszor pusztán megjelenésük futásra készteti az ellenfelet. Vannak városokra ható spellek, saját és ellenséges városokra egyaránt. Az egységekre is varázsolhatsz védő, erősítő vagy egyéb spéci tulajdonságokat. Az Enchantment felsorolásnál találod azokat a varázslatokat, amik az egész világra vonatkoznak (Wind Mastery, Just Cause, Awareness, ...). A speciális spellek közül szeretnék kitérni kettőre. A CREATE ARTIFACT és az ENCHANT ITEM mágikus tárgyak gyártását teszi lehetővé. Igaz, nem egyik körről a másikra, de rendkívül értékes felszereléshez juttathatod hőseidet. Először is meg kell határoznod, mit készítesz (kardot, baltát, pajzsot, páncélt, köpenyt, gyűrűt, sisakot, amulettet stb.), majd rendelkezésre álló tulajdonságok közül választhatsz négyet. Ezután nincs más dolgod, mint várni, míg elkészül... Szédületes stuffokat alkothatsz magadnak! Tartsd szem előtt, kinek mire van szüksége és mennyi az esélye annak, hogy azt beszerezd pl. egy kereskedőtől!

Ennyit a varázslatokról, nagyon szűkszavúan. Játék közben úgy is kitapasztalod, a részletes leírás pedig megtöltene egy Gurut.

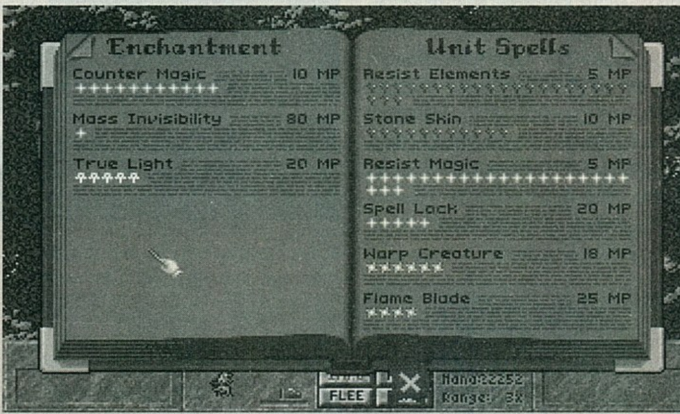
HŐSÖK

Következzen most a hősök ideje, akik nem kis szerepet játszhatnak a győzelemben. Nem tudom hányan lehetnek összesen, de néhányat szeretnék a figyelmedbe ajánlani. SHALLA egy amazon, a kardfogatás mestere. hírneve legendás, meglehetősen erős. MALLEUS egy közepes mágus, lesz nála sokkal erősebb, de azért ha jobb nincs még, ne küldd el. TUMU, az assassin szintén kard-

művész, agility bónusszal rendelkezik, s mérgezni is tud. THERIA, a tolvaj lány nem tűnik nagy durranásnak, de demigod státuszban már legyőzhetetlen! MORGANA, a szőke boszorkány kellemes varázslókarakter. SERENA előnye, hogy a gyógyítás mestere. ZALDRON a bölcs besegít a spell kutatásba is és egész jól varázsolgat. YRAMRAG a warlock az egyik kedvencem, meglehetősen pusztító erejű spellje miatt. SHURI jól bánik az íjjal és a karddal is, csakúgy mint MARCUS. A kedvencem JAERt, a szelek mágusa. A vele lévő egységek repülnek és ha olyan mázlis vagy, hogy sikerül beszerezned a Traveller elnevezésű varázspálcát, akkor gond nélkül közlekedik a síkok között is. FANG nem tűnt túl szimpatikusnak, de legendás hírneve hatására zsoldosok hada árasztott el. Gondoltam, készítek neki egy-két tárgyat. Mit ne mondjak, most ő a másik kedvenc. MYSTIC X, az ismeretlen nem kerül pénzbe, sőt. Remek kardforgató, de varázsolni is tud. Szinte tökéletes. Vannak még sokan, elnézést kérek azoktól akik kimaradtak, de ennyi fért bele! A hozzád csatlakozó hősök remek felderítőcsapatot alkothatnak együtt vagy több egységből álló csoportok élén is. Az ellenség portyázó csapatai általában hanyatt-homlok menekülnek előlük. A szerepjátékokhoz közelítő, kissé leegyszerűsített szisztéma szerint fejlődnek, s válnak egyre brutálisabbá. Kellemes színfoltot hoznak a játékba.

MONSTEREK

Tulajdonképpen az általad megidézett lények is mágikus szörnyek, melyek téged szolgálnak. Ez a jobbik eset, de ugyanúgy megtalálod őket az ellenfél oldalán és a felderítetlen helyeken is. Meglehetősen sok monster van a játékban, tulajdonságaik is elég változatosak. Amikor megkapod az infót, hogy például a templom romoknál tündéreket láttak, az akármit is jelenthet. Ne lepődj meg, ha a társaságban feltűnik egy-két baziliszkusz vagy morcos "harci medve". Hogy őket miért nem vették észre a felderítők az rejtély. Megemlítenék egy-két párost és tudnivalót, hátha hasznos a kezdőknek. Egyébként én két-három, megfelelően felszerelt hőssel szoktam vonulni, akiknek magasabb szinteken már semmi nem jelent gondot. A tündérek partnereit már említettem, róluk még csak annyit, hogy rosszul védett, általában nagy csapatokban járó aprónép, meglehetősen gyenge fizikummal. Viszont tömegesen csupán varázslattal elintézhetik néhány egységedet. Nagyon gyakoriak a csillogó varázsfák környékén (Nature Node). Esetleg Behemótokkal is találkozhatsz, akik erősek és szívósak, ajánlott ellenük valamilyen pusztító hatású varázslat. A vulkánok lábainál meglehetősen sokféle szörny tanyázik; Hell Hounds, Gargoyle, Fire Elemental, Fire Giant, Efreet stb. Aki gyengébb közülük az biztos hogy százával hemzseg a helyszínen, úgyhogy a tűzhányókhoz jobb ha nem mész be felkészületlenül. Az itt élő monsterek immunisak a tűzre, sőt a többség lehel is rád néhány lángnyelvet, ha közelharcra kerül a sor. A sárkányok több típusa is szerepel a játékban, mit ne mondjak, jobb szeretem a magam oldalán tudni őket. Nem hatja meg őket az illúzió, zömmel a varázslatra is immúnisak és persze szívósak, mint ahogy egy sárkányhoz illik. Kösd fel amid van, ha leállsz velük csatázni! *(Nem vészes, csak ijesztgetlek - hihi.)* Nézzünk még valakit, ó igen, ez az aranyos kis démon (Shadow Demons) csapat jó lesz. Szeretnek zombi környezetben tartózkodni, viszont nincsenek oda érted. Bírják a hideget, a mérget, átlátnak az illúziós trükkökön, ráadásul regenerálódnak (ha van rá idejük) és varázsolnak. Legjobb ellenük egy jól felszerelt mágus karakter. Az egyszarvúak se maradjanak ki a sorból! Jó ha tudod róluk, hogy teleportálni tudnak, ellenállásuk szuper, jól bírják a mérget. Az itt-ott előforduló angyalok áldó bónusza nem sokat ér, még a kíséretükként előforduló szellemek se jelenthetnek gondot. Persze a monsterek töredékét tudtam csak megemlíteni, mert szokás szerint elfogyott a hely. Annyi a lényeg, hogy a Mirror síkon jóval súlyosabb a helyzet, ezért ajánlom a save lehetőséget a figyelmedbe!



ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE! Aki ennél többet szeretne tudni, az játsszon, játsszon és játsszon! Egyetlen dolgot hiányoltam a játékból, a százalékos kiértékelést, bár amikor jobban belegondoltam, magam sem tudtam, hogyan számolnám ki...

Lily

BATTLE ISLE 2
Titan's Legacy

Profi játék megszállott stratégáknak. Sok apró hibával és rengeteg erénnyel rendelkező program - bátran ajánlhatjuk a stílus kedvelőinek.

Hardware igény:
BATTLE ISLE 2

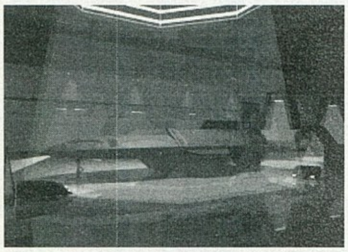
92%

BLUE BYTE

PC CD-ROM

BATTLE ISLE 2 Titan's Legacy

A 94/6-os PC GURU-ban már olvashattatok egy leírást erről a programról. Sok hasznos információt lehetett ott találni, már csak egy dolog maradt mostanra: egy lehetséges megoldási módszert ismertetni minden pályához. Természetesen nem lehet ilyen bonyolultságú programnál minden pályáról mindent leírni (legfeljebb egy klón BI2 GURU-ban), de arra merek vállalkozni, hogy hozzávetőlegesen felvázoljam az egyes küldetéseket.



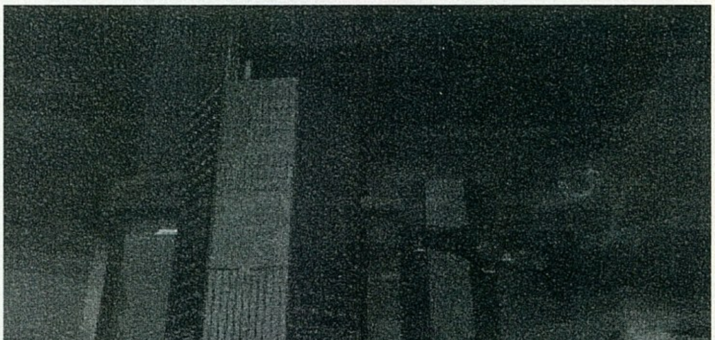
Még egy aprócska dolog mielőtt belevágnék: már szó esett Mocsy cikkében a nehézségi szintekről. Teljesen egyetértek az ott leírtakkal, ezért a legnehezebb szinten játszottam végig a programot. DE érdemes meggondolni, hogy valóban olyan könnyű a játék Training szinten? Igaz, hogy tarolhatunk a Buggykkal, de például nem fogjuk tudni elrejteni az egységeinket az UX-2-ese elől (például amint kihozzuk a mienket a gyárból, rögtön lelövi). Hasonlóképpen örülhetünk, hogy nem fogyasztanak üzemanyagot és lőszert az egységeink (szintén Training szinten), viszont az aknák elpucolása így meglehetősen nehéz lesz, ti. azoknak is végtelen a lőszerük (márpedig aknát takarítani inkább mi fogunk). Összefoglalva, minden szempontból reálisabb és játszhatóbb lesz a játék (a későbbi pályákon is) ha a két nehéz szint valamelyikét választjuk.

1. pálya (HOLLEKO)

Tévedések elkerülése végett itt menekülünk és nem harcolunk! Első lépésként foglaljuk el nyugaton Naxoy városát és az ott talált egységekkel védekezzünk, amíg a vízi egységeink elugranak az MB-22-es bázisra (sajnos néhány torony lesz a parton...). Innen helikopterrel megyünk tovább a délnyugati tengeralattjáró bázisra (azért ide, mert a légvédelem elég durva a kommunikációs központnál). Tengeralattjáróba vágódunk és irány a végcél (vigyünk egy-két gyalogost is, mert a sötétben Cometek állnak!). Mellesleg bemutatót kapunk jövőbeli partnerünk fantasztikus taktikai érzékéről is...

2. pálya (BROCKEN)

Nem túl nehéz pálya: az ATC-5837-ben talált egységekkel már tarthatjuk a frontot és óvatos helikopteres felderítések után elintézhetjük az utat védő két Skullt és a mögöttük álló lonstart. Közben ha a narancssárga eléggé meggyengült, érdemes elvenni a gyárát (amikor bejön hajót javítani), mert a hajójával kis piszkálódásokat tudunk majd csinálni nyugaton (túl sok lehetőség nincs a parti lonstar miatt). Közben fő erőinkkel érdemes kis kitérőt tenni keletre az ATC-5839-es gyárba, majd innen elárasztani Nashhornokkal a vidéket. Igen fontos a vasúthálózat megbénítása, majd ezután egy-két öngyilkos egységgel eltávolítjuk a középső dombot őrző Samurait és egyéb egységeket, majd egy Rangerrel bátran előre merészkedünk...



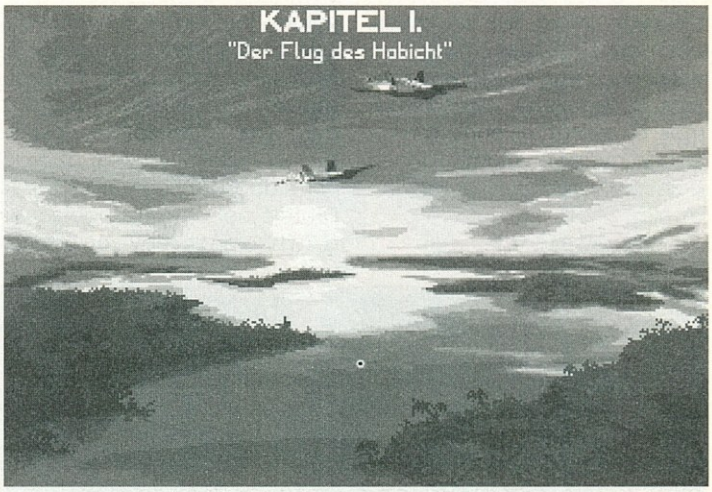
3. pálya (AMGEFIN)

Minél előbb meg kell indulnunk gyalogosainkkal a középső tornyok (és radar) ellen. A balszárnyon hozzuk előrébb a Stingeket, hogy a domboldalon felkúszó ellenséges Trollokat kissé megtépázzák. Ha az lonstar eltávozott az élők sorából, előrébb hozhatjuk az Archimedest és elintézhetjük a Skullt is. Hogy a dolog ne legyen túlságosan könnyű, közben tartani kell a frontot keleten is (ráadásul itt kezdte el játszani a gép a "képernyőn kívülről támadás" c. játékot. Különösen kellemetlen, ha egy egységének pont ott fogy el az üzemanyaga...). Természetesen veszteségeink lesznek, de hamar(?) kifullad a támadás. Ezután elindulhatunk bármely irányból megkerülni a hegyet (a bal oldal könnyebb, a jobb oldalon több helyünk van felfejlődni). Ha a Sinust nem hagyjuk otthon, már nem okozhat problémát az ellenséges egységek eliminálása...

4. pálya (HASENOL)
A bal oldali ATC-5820-as gyárat sajnos ideiglenesen kénytelen voltam feladni (túl hosszú lett volna a frontvonal) és kissé keletebbre kiépíteni a védelmet. Igyekezzünk Ranger(eke)t szerezni a zöldektől, majd ha a piros nyomás enyhül, pucoljuk ki őket a hátunk mögül. Mocsynak ezen a pályán sikerült megszerezni a kikötőt az ellenfél Zenitjével, nekem nem. Egyszerűen nem láttam a narancssárgák szemével (ez a fő eltérés a difficult és az expert szintek között) és a Rangerem csak két lépésben tudott volna odaérni (aki látta mi van ott, az megérti, hogy ez miért reménytelen). Szóval nálam a csatahajó elveszett, mert a narancsárga (erősítésként érkező) tengeralattjárók elsüllyesztették. Miközben ezen búslakodtam (és bánatomban elintéztem a zöldeket), megkezdődhetett a "nagy kikerülés" hadművelet is. Nyugat felé megkerültem a kikötőt védő erőket és északon (valamivel a kezdetben elvesztett egységek temetője alatt) átugrottam (átgázoltam!) keletre és elfoglaltam a szinte védtelen Trefir városát.

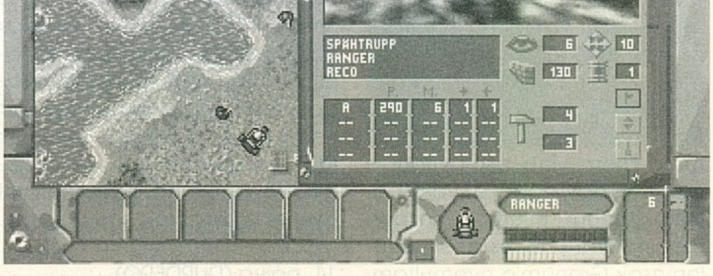
5. pálya (WORINGA)
Szintén kis kivárással indul a tengeri csata (a kedvencem!). Keletről piros hajócskák és tengeralattjárók (sajna elég sok) érkeznek, délről pedig néhány zöld egység igyekszik bántani minket. Gyorsan vonjunk ki mindent (amit csak lehet, de főleg a javítóhajókat) az Ionstarok hatósugarából és a saját parti egységeink segítségével vívjuk meg első csatánkat. Ezután következnek a sok kellemetlenséget okozó Ionstarok (a Zenit segítségével dolgozzunk. A felderítésnél viszont sok repülőnk odaveszhet. Nem baj - délen lesz repülőgyár!). Apró kellemetlenség, hogy egy Sinus is áll a szigeten, ami javítja a tornyokat (de nem sokáig - sőt ha ügyesek vagyunk meg is szerezhetjük. Persze ne a Zenittel lőjük meg, mert akkor kiskanállal sem szedjük össze...). Ezután nagyjából egyenes vonalban induljunk délnek, a Spectrum és az anyahajók segítségével a repülőinket is áthozhatjuk. Itt még nem probléma, de megjegyzem, hogy repülőket csak alacsony magasságban lehet tankolni (tehát a szupergépeinkkel is le kell majd ereszkedni). Ha sikeresen megérkeztünk (eddig a narancssárgák - a mi segítségünkkel - nagyjából tartják a frontot) elindulhatunk kelet felé. A repülőkkel inkább délen menjünk (a hegyek miatt), míg a szárazföldi egységek az északi úton masíroznak. Az ellenfél Visionje ellen nincs ellenszerünk - fogyasszuk el a lőszerét és álljuk körbe, hogy ne tudjon elmenni tankolni! Az előrenyomulás utolsó fázisa (teljesen keleten immár) kissé nehezebb lesz, érdemes a flottánkkal is beállni a part mellé segíteni.

6. pálya (BRITIGI)
Első feladatként intézzünk el mindenkit (a Skullt is!) a saját kis szigetünkön. A provokatív megjegyzéseknek ne dőljünk be és hagyjuk békén a DK-i sarokban lévő repülőgyárat! Közben kitapasztalhatjuk a megoldást is: ha a folyó szintje apad, átugorhatunk a sártengeren kisebb egységekkel. Érdemes tapasztalt Buggykat és Vader DF-eket is vinni (a Vaderekkel itt bosszút állhatunk a Visionon az előző szint repülőiért)! Az előrenyomulás fő iránya szerintem itt is észak legyen, vagyis nem nagyon érdemes foglalkozni a keleti piros gyárral. A célváros az ÉK-i sarokban van, csak kisebb erők védelmezik (de vegyük figyelembe, hogy nekünk is csak gyengébb egységeink vannak!)



7. pálya (GEGAGOL)
Az első UX-2 harcmodort igénylő pálya. Ha okosan használjuk ezeket az egységeket, az ellenfélnek semmi esélye. Az első taktikus lépésként tüntessük el a gyárban a bal oldali UX-2-t (amíg a repülőit - különösen a Visionjét - le nem lőttük). A továbbiakban sajnos a mienkről is le kell mondanunk, mert azonnal előjön egy csomó kis "darázzsal" ha gyártunk egyet... Minden UX-2 mellé tegyünk egy Alcort (esetleg gyártsunk újakat mindkettőből) és óvatosan induljunk meg a rommá lőtt ellenséges egységeken...

8. pálya (ANTUROX)
Itt is túlélésről van szó. Mindkét frontvonalat a lehető legrövidebbre kell venni és tartani az állásokat. A Rangert nem szabad elveszteni (később remekül be lehet ugrani vele a gyárba). A jobb oldalon lesz keményebb a dolog - itt még a Springet is bevetettem (és gyártottam egy tankot is az első körben, ami szintén ide került). A hegyeken átszivárgó gyalogosait érdemes "átszínezni" és szintén csatasorba állítani. A probléma, hogy az ellenfél sokszor annyi energiát kap mint mi, és egyre újabb és újabb hullámokban jön előre...



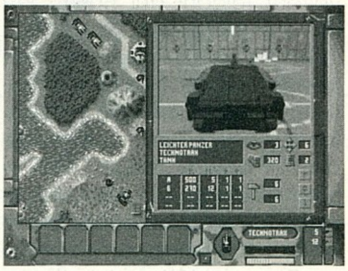
De csak addig kell kihúznunk, amíg az UX-2-esek meg nem érkeznek, azután megindulhatunk a fedezetük alatt (érdemes a gyárát elvenni, amikor éppen gyártott valamit!). Innen kiélhetjük egész eddigi frusztrációnkat...

valami jól: Klipolt fel kell adni (aki tartani tudja, az vagy II. Napóleon vagy csal). A tüzérségeket lehetőleg mentsük meg (az Atlas-szal) és alakítsunk ki védelmi vonalat az erdő vonalában. Közben induljunk el DK felé néhány gyalogossal és a Nashornnal (egy-két szállító-

9. pálya (GRADOFE)
Nem olyan nehéz pálya, mint amilyennek első pillantásra tűnik, de főleg azért, mert az ellenfél elég ostoba. Meglehetősen gyenge védelemmel előrejött az Archimedeseivel, sőt a Sinusával is! Ezeket az áldozatokat persze elfogadtam és jót röhögtem a markomba... Délen ne induljunk el az erdőn keresztül (annak ellenére, hogy ideális rajtaütőcsapatunk van), mert a tankjai elkapnak az erdőben. Inkább várjuk meg míg ők érnek hozzánk, így van időnk felkészülni (egy Quasart érdemes ideirányítani) és amint kiérnek az erdőből, csapjuk agyon őket egyenként. Érdemes egy Archimedest gyártani és átlövöldözni a pirosak szigetére, mert később megindulnak majd (nem vitte be javítani a meglőtt egységeit a városba. Nem tudom miért...). Közben megindulhatunk északon (délen csak Gronumig nyomultam, mert csak kis egységekkel tudtam odáig eljutni). Itt csak védekeztem, míg a főerők elintézték észak felől a dolgot (kis problémát csak az lonstarja jelenthet...).

10. pálya (DRONNOX)
Sajnos ez a pálya sem kezdődik egység sem árt). Felora elfoglalása után esetleg begyűjthetünk egy erre kószáló Rangert és nyomulhatunk tovább keletre. Hamarosan megpillantjuk a megvédendő Springet, amint megy ész nélkül északra. Álljunk az útjába amilyen hamar csak lehet (a Sinusát is próbáljuk védeni) és közben ugorjunk le a déli repülőgyárba. Az itt talált egységekkel elintézhetjük a Visionjét és a sötétség leple alatt megkezdhetjük egy-két egység átirányítását (pl. egy vaskeresztes Archimedesét). Közben gyártsunk itt egységeket, hogy megerősítsük a védelmet a Spring körül. Az előrenyomulás észak felé és a két város elfoglalása már nem túl nehéz feladat. Ettől függetlenül nem árt sietni, mert ha sokáig húzzuk az időt, megjelenik egy jókora légiflottával és szó szerint letarol minket a placcról...

11. pálya (DURDERO)
Az első néhány körben reménytelen az UX-2-es közelébe férkőzni, de ha a légiereje kissé meggyengült (amiben a Vader DF-jeink jelentős szerepet játszanak) elindulhatunk egy Guppi, Ranger duóval a rakéta ellen (egészen nyugaton a két Skullal kb. egy vonalban található). Miután némi áldozatok árán elintéztük ezt az ügyet, ne felejtsük el Tran városát visszafoglalgatni (ugyanis csak itt van energiatermelésünk).
A következő feladat az előrenyomulás északra, mert harcostársaink elszúrnak a nyugati gátnál valamit és hamarosan nyakunkon a víz (11. kör táján). Minden ami nem tud úszni és nem áll egyes magasságon, az megsemmisül! Mivel nemigen lesz időnk a Skullokkal bajlódni, inkább menjünk a megsemmisített UX-2 irányába. Itt foglaljuk el Alunur (D) és Tlans városait (É), majd a hagyományos Vaderekkel hozzunk át még néhány egységet. A nyugati oldalon nyomuljunk előre egészen a villáig (egy kisebb erődítés és egy lonstar jelenthet csak némi akadályt), majd kelet felé terjeszkedve (itt már egyre gyengül az ellenállás) foglaljuk el az egész területet. A délnyugati sarokban várnak még ránk - induljunk is meg szépen! Mivel itt már komolyabb ellenállás lesz, érdemes körbeépíteni a sarkot utakkal és Elixirek és egy Demonnal, majd elindulni keletnek. A gyárfoglalás elég gyorsan megy, valószínű-



leg csak Matran-nál akadunk meg. Mivel UX-2-esek ellen (is) kell harcolnunk, tehát azonnal kezdjünk el irtani minden (nem kék) felderítő eszközt! A repülőtér mellett dekkoló piros Zenitet legegyszerűbb Sperberekkel (ezeket gyártsuk le itt) és Exterminatorokkal elintézni. A szárazföldi csatáknál különös igyekezettel irtsuk az Algolokat, mert egész szép számú tankot le lehet állítani így a mező közepén...
Innen már megy minden mint a karikacsapás: a megszerzett légifölényt meg kell tartani (a repülőket nem támadja az UX-2)

fedezete alatt előrenyomulni a tüzérséggel. A szárazföldre legkönnyebben északról juthatunk be, a repülőtér elfoglalásával pedig megpecsételjük az ellenfél sorsát. Most már csak egy probléma lehet: itt is előfordult, hogy egységek véletlenül a képernyőn kívülre kerültek és nem akartak visszajönni...

12. pálya (HOLININ)
A pálya legeljén be kell ugrani a két Vader DF-be a Rangerrel és így nyomulni lassan észak felé a nyugati oldalon. Ha itt minden egységet kinyírtunk, még van egy UX-2 a bal felső sarokban és egy Elixir a piros táborban. Ez utóbbi elkapására érdemes észak felől menni néhány(?) repülővel...

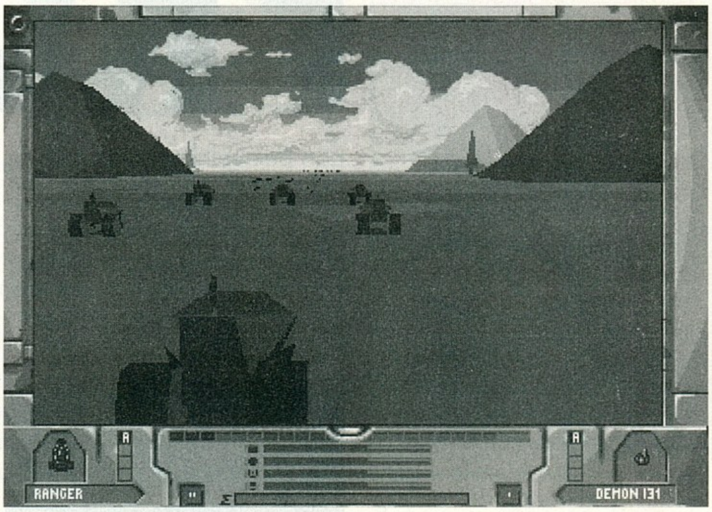
13. pálya (WALHAKI)
Itt is több feladatot kell végeznünk egyszerre: az északkeleti repülőtér elfoglalása és megtartása kulcsfontosságú! E cél-

ból az Uhu-t állítsuk a hegyek közé, hogy lassítsa a gyalogosok előrenyomulását (mivel csak egy mezőt tudnak lépni, nem tudnak elmenni alatta). Nyugaton a két Guppival (és persze két gyalogossal) elindulhatunk az út mentén városfelfedező útra, de hamarosan elintézik narancssárga hàrcos(?) társainkat és akkor fel kell majd adnunk őket (de addig is nekünk termelnek energiát). Középen Tengwan városára már érdemesebb nagyobb figyelmet fordítani: egyrészt jó egységek vannak benne, másrészt igen jó energia és anyagtermelő (ergó javító) hely. Szóval néhány csiki-csuki után nem árt véglegesen átvenni felette az irányítást. Közben már mindenkinek gondolom izgatja a fantáziáját, hogy el kellene intézni az ellenfél UX-2-esét. Erre a legegyszerűbb módszer, hogy legyártunk mi is egyet, kitesszük a rakétagyár mellé és meglepetésszerűen beugrunk

az UHU-val a piros területe fölé és... (R.I.P. - our Undertaker did it!).
Most már a régi recept alkalmazható: nyugaton tartani a frontot (szerencsére a szűk szorosban nem tud felfejlődni az ellenfél), míg középen előrenyomulunk a rakétáink védelmében. Mire a hatósugaruk túl kicsi lesz, már szinte ott is vagyunk a parlamentnél (kevésbé pacifisták előrébb is hozhatják őket)...

14. pálya (SEFLUXA)
Meglehetősen egyszerű pálya: a kezdeti ellenállás leverése után (érdemes vonatokat gyártani!) helyreállítjuk a vasutat (persze nem árt egy Planumot időben eltávolítani a hadszíntérről) és megindulunk lassan észak felé. Persze ez csak félrevezetés, mert közben néhány egységgel nyugat felé is elindulunk és megszerezzük az itteni városokat. Komoly ellenállásba nem ütközünk (legfeljebb a légierőnk), szóval inkább a földön ügyködjünk (egy Ranger gyors ugrálása igen ajánlott!). Ha eljutottunk a teljesen északon fekvő AIR-8093-es repülőgyárba, a hátralévő néhány kör már csak formalitás: ha még lenne repülője, azokat csaljuk el, majd egy UHU-val és egy Crux+Demon duóval menjünk kissé keletebbre - a titkos bázis nagyjából egy vonalban van a repülőgyárral a folyó túloldalán, az erdő közepén (északról közelítsük meg a tank miatt).

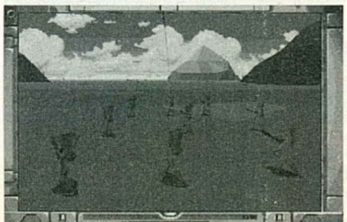
15. pálya (INDUSOL)
Itt nagyon fontos, hogy a nyugati oldalon eltávolítsuk a trolljait (támadjunk az aknákkal!) és a többi egységünkkel induljunk a radarjai ellen. Mivel a Rangerek nem elég gyorsak, segítsünk be Snakekben szállított gyalogosokkal is! Egy magányos harcost elindíthatunk a folyó keleti oldalán Iltrokko elfoglalására is. Az előrenyomulásnál a gyárakat részesítsük elsősorban előnyben! A nyugati fronton fog eldőlni a csata (keleten csak néhány egységet hagyjunk, a hiányzókat pedig gyártsuk le az ATC-5832-es gyárban). Néhány Monolith, Excalibur és a vasútvonal kiépítése északra jelentősen javíthatja esélyeinket. Az előrenyomulást



a tornyok eltávolítása után (bombázók!) kezdhetjük meg - nyílegyenesen észak felé. Már csak közvetlenül a bázist védő erőket kell legyőznünk (néhány légvédelmi, egy Skull, egy lonstar és egy Samurai a leglényegesebb).

16. pálya (WEFOLIK)
Első feladatunk az északkeleti egységek biztonságba helyezése az UX-2-ese elől. Segítségül annyit, hogy tankjaink kezdetben a 15. pozícióban állnak és egy ilyen rakéta hatótávolsága 20 egység (ha még valaki nem tudná). A keleti úton kissé visszavonulunk észak felé - tegyük az Alcort előre és javítsuk folyamatosan. De előbb utóbb némi erősítést ide kell küldenünk északról (pl. Technotraxokat).
A déli fronton mindenféle segítség nélkül is kivívhatjuk a győzelmet (gyártsunk egy-két egységet a gyárban. Javaslom - első menetben - egy Samurai, egy Pulsar és egy Elixir elkészítését). Később a keleti sereg maradékával egyesülve kisöpörhetünk délről minden ellenséges egységet. De egyelőre az UX-2 ügyét kellene elintézni: erre a legalkalmasabb egy Guppi+Ranger rajtaütőegység (szerencsére nem nagyon védi a rakétakilövőt). Ha délről megyünk, akkor a partratett Ranger pont biztonságban lesz... Azért a többi repülőt se felejtsük otthon: egyrészt felderítés, másrészt tankolás céljából. Néhány Elixir fedezete alatt most már bátran előretörhetünk (egy lonstar még azért hátravan) és lassan felmorzsolhatjuk az ellenállás utolsó morzsáit is.

Ennyi volt a játék tőmondat(ok)ban. Természetesen minden pályáról tízszer ennyit is lehetett volna írni, de így legalább lesznek apróbb meglepetések. Könnyű, gyors győzelmeket ne várjon senki - még tapasztalt stratégáknak sem hiszem, hogy naponta egy pályánál többet sikerülne megcsinálnia. A Blue-Bytenak küldött levelemre válaszoltak(!), de sajnos új patchet nem tudtak küldeni. Persze lehet, hogy mire a



cikk megjelenik már minden hibát kijavítanak, de addig is az 1.05-ös verzióval kell beérnünk (ebben pedig lesz néhány hiba...). De nem akarom elvenni senkinek sem a kedvét a játéktól, szerintem az utóbbi évek legjobb stratégiájába foghat bele a bátor (botor?) játékos...

Pellus & Pelace
(megathanx to Mocsy)

PROJECT-X

Amigán etalonnak számított ez a lövöldözős program, így a TEAM 17 elkészítette a PC konverziót is.

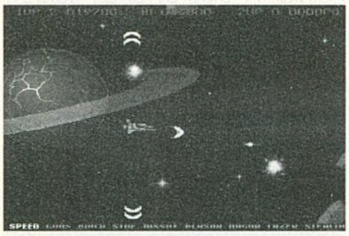
Hardware igény:
386SX/25, 2 MB RAM,
256 kB VGA

TEAM-17

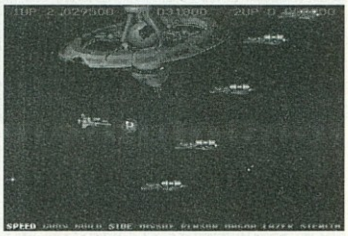
PC DISK

PROJECT-X

Mielőtt belekezdenék a Project-X PC-s változatának ismertetésébe, csak úgy mellékesen megjegyzem, nekem erősen úgy tűnik a Team-17 be van indulva. Egymás után jelennek meg náluk az eddigi Amiga programjaik PC-s verziói, amik mellesleg egészen jól sikerült darabok. Gondolok most például a Superfrogra, Overdrivera, vagy az Alien Breedre, de ezeket most hagyjuk, hiszen itt van minden idők egyik legjobb Amigás lövöldözős játéka, a Project-X. Legalábbis ezt a jel-



zőt használják 17-esék a programra, meg még sokan mások is. A sztori ismertetésétől most eltekintek, semmi jelentősége nincs, mert sem nem érdekes sem nem egyedi, a lényeg az, hogy el kell repülni a Ryxx bolygóra és a lehető legjobb tudásunk szerint nagytakarítást kell rendezni a rossz bácsik között. Erre néhány űrhajó meg jónéhány fegyver áll rendelkezésünkre, de ehhez azért hozzá kell még tennünk némi szabadidőt meg sok-sok türelmet az újrakezdésekhez. Ez utóbbiból garantáltan lesz rengeteg amíg végigszenvedjük magunkat az öt pályán. Mielőtt azonban belevetnénk magunkat az öldöklésbe, lehetőségünk van beállítani az egy vagy két játékos üzemmódot, választhatunk, hogy melyik pályáról akarunk kezdeni, valamint néhány opció beállítására is módunk van. Pályát csak azok közül tudunk



választani, amiket már egyszer végigjátszottunk, tehát csak úgy nem lehet az ötödiket elkezdeni. Az opciók között találhatunk néhány fontosabb dolgot. Például ki lehet választani, hogy melyik űrhajóval kívánunk gyilkolászni a három közül. A három gép különböző tulajdonságokkal rendelkezik: a CRUX II a legjobban felfegyverezhető, csak lassabb mint a többi, a HYPERION jól felszerelhető, különösebb hátulütője nincs, a HUNTER MK7 pedig egy gyors vadász, de fegyverzete gyenge. Gyakorlatilag csak a CRUX II használata javasolt, hátrányai nem érzékelhetőek, szemben a HUNTER-rel, ami ugyan gyors, de csak fanatikus sebességimádóknak és gyors elhalálozásra vágyóknak ajánlható. Az opciók között még beállítható a nehézségi szint, elmenthető illetve betölthető a hi-score tábla, ezek ismertetésére azonban nem térek ki, hiszen használatuk egészen egyértelmű. Van még valami itt: az autofire kapcsoló. Ez arra jó, hogy ha be van kapcsolva, akkor elég csak egyfolytában nyomva tartani a tűzgombot, nincs szükség a folyamatos paralizáció-szerű ujjmozgásokra a tűzgomb fölött. Az autofire játék közben az A billentyűvel kapcsolható ki és be. A játék közben lehetőség van az űrhajó tápolására is: többféle fegyver közül választhatunk, illetve többféle fegyvert akaszthatunk a gépre. Erre úgy nyílik mód, hogy kis P betűcskéket gyűjtögetünk az űrhajóval, amiket akkor kaphatunk, ha egy támadócsoportot mind egy szálig kiirtunk. Egy-egy P betű az alsó sorban levő cuccok közül mindig a következőt választja ki. Ha az éppen aktuálisat használni akarjuk, akkor nyomjuk le a TAB billentyűt. Ha többször egymás után ugyanazt a szerkentyűt választjuk ki, akkor az erősségét lehet növelni.

A választható tápok a következők:

SPEED: az űrhajó sebessége növelhető vele.

GUNS: kezdetben gyenge, felerősítve egész jól használható gépágyú.

BUILD: ez egy jó poén. Segítségével egy nagy blast-ot lőhetünk kedvenc ellenségeink közé. Ezt úgy kell csinálni, hogy kikapcsoljuk az autofire opciót, lenyomva tartjuk egy darabig a tűzgombot, majd felengedjük és örülünk. Sajnos azonban nem működik együtt néhány fegyverrel.

SIDESHOT: fel és le lövő lézerek.

MISSILES: rakéták, amik megkeresik az ellenfelet.

PLASMA: az egyik legjobb fegyver az ellenfelek kiirtására.

MAGMA igen erős fegyver, de sok energiát igényel, vagyis a többi fegyver gyengébb lesz ha ezt használjuk.

LASER: a legerősebb lőfegyver, de a legtöbb energiára is ennek van szüksége.

STEALTH: átmenetileg sérthetetlenséget biztosít. Kellemes!

Végezetül néhány szót a játék kivitelezéséről. A scroll meglepően jó, nem akadozik, PC-n kevés ilyet lehet látni. A grafika egy az egyben az Amigás, ez azonban PC-n kevés. Bár nekem már Amigán sem tetszett, számomra olyan az egész, mintha egy díszlet előtt ugrálnának az űrhajók és nem benne az adott világban folyna a csata. Na mindegy. A játék sebessége jó, különösebb hardvert nem igényel, persze egy gyors VGA nem árt. Meg egy hangkártya, hogy a zenét is élvezhessük. Még valami, ami

bosszant: nálam több hiba is előkerült: a program többször lefagyott, néha egészen rosszak voltak az időzítései (túl gyorsak voltak az ellenfelek), valamint az első meghalás után csak úgy jószívűségből feltápolja az űrhajót. Ezekre összességében az "érdekes" jelzőt tudnám használni...

Összességében azonban a játék nem rossz. Aki szereti a lövöldözős játékokat és PC-je van, annak nem árt beszerezni, hiszen PC-n talán a legjobb. Mondom: PC-n. Mert már igen sok lövöldözős játékhoz volt szerencsém, és hiába a felhajtás a program körül, én mégis azt mondom, hogy szerintem ennek a játéknak sem a grafikája, sem a zenéje, sem a játszhatósága, sem a hangulata, sem az összhatása nem olyan, ami alapján a legjobbak közé sorolnám. Maradjunk ennyiben: egynek jó lesz.

Brazil

Nyereményjáték sorsolás

Kedves PC GURU előfizetőink!

A Computer Karácsonyon megtartottuk a nagyközönség előtt a PC GURU előfizetői között kiírt előfizetési nyereményjáték sorsolását. Következzenek most a szerencsés nyertesek:

1. főnyeremény: IBM PC számítógép

Takács Attila Bozsok

2. főnyeremény: Turtle Beach hangkártya

Tizedes László Becsehely

3. főnyeremény: EMAGIC MIDI software csomag

Kasza Vktor Siófok

Egyéb nyeremények:

Mouse
Gromwald Gyula Budapest

Floppy Lock
Nagy Tamás Szeged

Játék Software
Nádas László Győr
Kékesi Miklós Esztergom

Monitor Filter
Tóth Róbert Pécsvárad

Mouse Pad
Marosi Józsefné Esztergom
Gyarmati Ervin Taksony
Szabó Béla Budapest

Pen Shape Mouse
Oroszlány Balázs Budapest

Vírusirtó csomag
Ugrai Bálint Mezőtúr
Jablonkai Jenő Sopron

Disk Box
Földes János Baja

Az egyéb nyereményeket postán küldjük ki a nyerteseknek, a főnyeremények gazdáit pedig levélben értesítjük, hogy hol vehetik át nyereményeiket. Köszönjük a részvételt mindenkinek, hamarosan új előfizetési nyereményjátékra invitáljuk olvasóinkat.

Gratulálunk a nyerteseknek!

GURU Team

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-4153-as telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek részére ugyanitt.

Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

...db * 198 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

...db * 165 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1994/9-10

...db * 278 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3

...db * 179 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

- ☐ [illegible]
- ☐ [illegible]

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.800,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster 16VE	12.800,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700,-
Sound Blaster 16MCD ASP	21.700,-
Sound Blaster AWE32	34.100,-
SB CD-ROM Upgrade	20.600,-
OmniCD Kit	23.800,-
OmniCD 3x Kit	52.200,-
SB Discovery Pack	41.100,-
SB Game Blaster Pack	44.900,-
SB Multimedia Office Pack	79.600,-
SB DigitalEdge 3X Pack	96.100,-
SBS-38 aktív hangfal	3.000,-
SBS-300 aktív hangfal 10W	12.600,-

! ÚJ !

TURTLE BEACH

Monte Carlo	14.000,-
Monterey	51.900,-
Tropez	33.000,-
Tahiti	39.900,-
Maui	24.900,-
Wave for Windows	11.000,-
MultiSound	59.900,-
Turtle Tools	8.500,-
Quad (Tahiti)	49.900,-
Quad-Software	29.900,-

GRAVIS

Ultrasound	17.000,-
Ultrasound MAX	28.400,-
512kB bővítés US MAX-hoz	4.370,-

PC konfigurációk

ház, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512k VGA, billentyű, 210MB HDD

386DX-40, MONO	*70.700,-*
386DX-40, SVGA	*86.180,-*
486SX-40, SVGA	*95.070,-*
486SX-40, SVGA LR	*96.940,-*

ház, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, bill., 210MB HDD

486DX-40cx, SVGA LR	*110.180,-*
486DX-40cx, LR,NI	*112.600,-*

mint a fenti, de VLB vezérlőkkel

486DX2-66c, LR,NI 14"	*121.190,-*
486DX2-66c, LR,NI 15"	*131.590,-*

Több, mint 700 CD-ROM

GAME, EDU, ADULT, MOVIE, GRAPH, SOUND, DESKTOP, CDI

MÁR 2.000,-Ft-tól

ÉSZ KÉP
MULTIMEDIA CENTER

1065 Budapest, Lázár u. 10.
(az Operaház mögött)
T.:131-3502, 131-3503, 131-3504

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak.
Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Zsoldos Computer

1182 Bp., Üllői u. 525.
A Szarvas Csárda térnél

CD-ROM kölcsönzés.

C64-, Amiga programok.

MegaDrive, Super Nintendo gépek, játékok, kiegészítők

IBM PC gépek, szoftverek

Kedvező feltételekkel és árakkal várjuk kedves vevőinket!

WIN COMPUTER

1067 Bp., Szondy u. 19. Tel.: 153-43-04 Fax: 117-28-34
Nyitva: hétfő-péntek 9-17h-ig.
COMPUTER & MULTIMÉDIA

Alaplapok:

486SLC-33MHz	10.600
486SX/DX/DX2 3VLB	9.992
486DX/DX2/DX4 VIP green	13.200
Pentium 60/66 VIP green	22.000

Multimédia:

Aztech FX-20 aktív hangfal	2.000
Maxmedia TV (VGA-TV konverter)	19.200
Video Galaxy multimédia kártya	29.800
Sound Galaxy Nova16 + CD	15.400

Új IDE szabványú CD-ROM vezérlők:

SONY CDU-55E	16.900
Aztech Zeta CDA 268-031	14.600

Feladó: ____

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!
Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Bélyeg helye

PC CD

CLUB KoBaK

ARCADE FRUIT MACHINE	2.270	NOVASTORM	8.890
ARCADE TRIVIA QUIZ	2.780	OCEAN BELOW	2.270
ARMORED FIST	7.900	OUTPOST	7.980
BATTLE BUGS	7.410	PGA TOUR GOLF	8.040
BLADE WARRIOR	2.780	PIRATES GOLF!	2.520
BLOODNET	6.520	PROTOSTAR	3.810
CENTRAL INTELLIGENCE	6.520	QUANTUM GATE	4.990
CINEMANIA '94	7.990	QUARANTINE	7.320
CLASSIC LIBRARY	9.830	RAILROAD TYCOON	2.270
COMANCHE	8.040	RAVENLOFT	8.130
CREATURE SHOCK	9.830	RETURN TO ZORK	4.120
CYBERWAR	9.850	RISE of the ROBOTS	8.490
DARKSEED	7.270	SAM & MAX	6.510
DAWN PATROL	7.770	SANTA'S CHRISTMAS CAP.	2.780
DOGFIGHT	2.520	SEAWOLF	7.300
DRAGON LORE	7.770	SECRET W. of the LUFTWAFFE	3.760
ECSTATICA	8.890	SILENT SERVICE II	2.270
F117A	2.520	SINK OR SWIM	2.780
F15 III	2.520	SPACE QUEST COLL. 1-5	8.600
F1GP	2.520	SPACE SHUTTLE	2.210
FALCON GOLD	7.550	SUPER VGA HARRIER	8.490
FRANKENSTEIN	3.620	THE 7th GUEST	4.700
GHOSTS	8.040	THE ANIMALS!	2.270
GS2000	2.520	T. FORTR. of DR RADIAKI	6.720
INTERNATIONAL SOCCER	2.320	T. LEGEND of KYRANDIA	3.990
ISLE OF THE DEAD	3.620	THE LORD of the RING	8.660
KING'S QUEST COLL. 1-6	7.770	THE PSYCHOTRON	6.030
LANDS OF LORE	7.960	TRANSPORT TYCOON	7.770
LODE RUNNER 3.5"	6.120	TORNADO; FALCON 3.0	5.430
MAD DOG II THE LOST GOLD	5.420	U.S. NAVY FIGHTERS	9.520
MAD DOG McCREE	4.290	UNDER A KILLING MOON	9.850
MAGIC CARPET	9.520	WALLS of ROME	2.270
MICROCOSM	4.780	WING COMMANDER ARM.	7.980
NEW W. OF LEMMINGS	7.730	WOLF	7.960
NOMAD	5.950		

Az árak tartalmazzák az ÁFA-t!

MEGJÖTT A CYBER WAR 4 CD lemez..............9.850Ft!

Tagoknak 10% kedvezmény. Tagsági 250 Ft/hó.
1024 Budapest, Margit krt. 29/B.
Tel./Fax: 13-62-483
Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

PANZER GENERAL

PANZER GENERAL

Talán az év legjobb stratégiai programja. Minden stratégának kötelező!

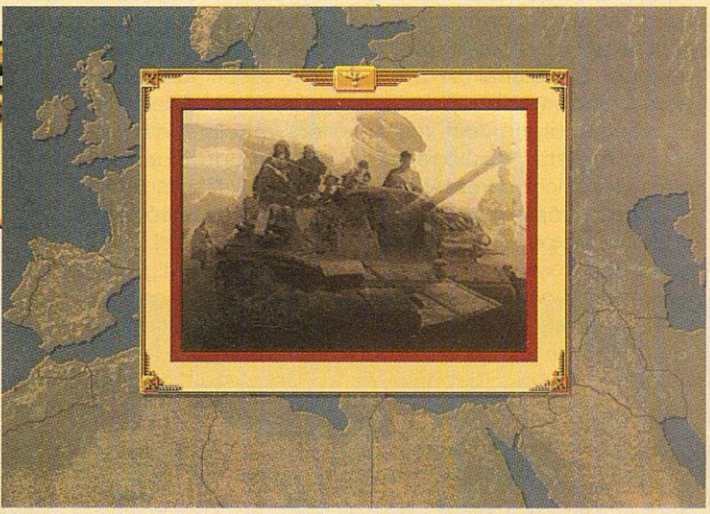
Hardware igény:
386/25, SVGA, 4 MB RAM,
10 MB HD, MOUSE

90%

SSI

PC DISK

Egy-két éve megjelent Sega Mega Drive-ra egy Advanced Military Commander című já-

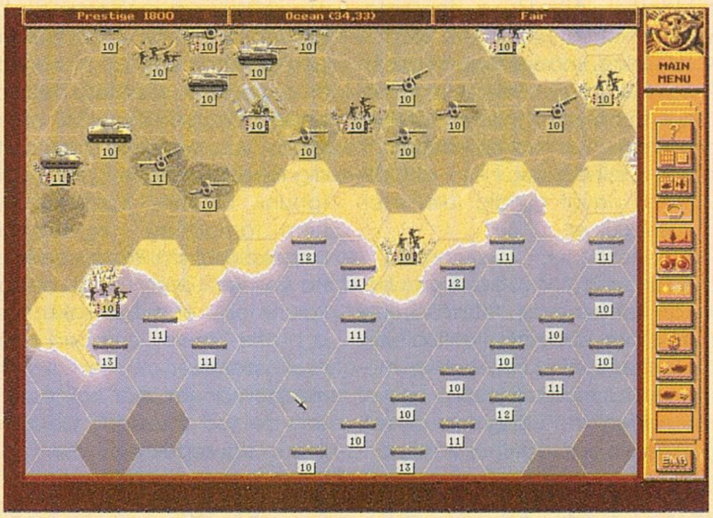


ték, mely a második világháborút dolgozta fel. A számítógépes játékok között akkor még újításnak számított a hatszöges alapú rendszer és az erre épülő teljes szisztéma. Ezt a játékot tartották a legjobb második világháborús stratégiai játéknak. Fontos újítás volt benne az is, hogy a csatákat egy-egy rövid animációval szemléltette, külön szállító és utánpótlási egység stb.

Ezeknek a jellemzőknek némelyikét felhasználták már azóta néhány játékban, mint pl. Battle Isle, de a teljes játékot nem tehették át PC-re, mert a japán cég nem adta el a licenszet. Pedig ismert cégek próbálkoztak a jogok megszerzésével, mint pl. az SSI. Végül az SSI úgy döntött, csinál egy játékot, ami kísértetiesen emlékeztet az eredetire, de új játék soksok újítással. Ennek az eredménye a Panzer General.

50 darab II. világháborús terepen küzdhetjük keresztül magunkat, ezek a háború ismert ütközeteit, illetve hadműveleteit dolgozzák fel, de van néhány igen érdekes, elképzelt lehetőség is, mint pl. az USA lerohanása a németek által, miután elfoglalták Eurázsiát. Szabadon választható, hogy a szövetségesek vagy a németek oldalán, a gép ellen, vagy egy társunk ellen akarunk játszani. A különálló missziók lejátszása mellett van egy Campaign mód is. Ekkor a terepen elért sikerünk mértékétől függően kapjuk a következő "kihívást" a géptől. Feladatunk az, hogy adott kör alatt elfoglaljunk megadott városokat. Ha ez a kiírtnál kevesebb körben sikerülne, akkor azt figyelembe veszi a program. Így lehetséges lesz, pl. egy hatalmas győzelmünk révén, hogy "átugorjuk" a valóságban megtörtént soron következő ütközetek egyikét és rohamtempóval haladjunk a végső győzelem felé.

A szóló küldetések lejátszásakor készen kapjuk az adott egységeket, azonban a kampány módban áthozzuk az előző terepről a megmaradt egységeinket. Ezek igen fontosak lehetnek, hiszen ott már tapasztalati pontokat gyűjtöttek össze. A játék elindítása és az intro után a főmenübe kerülhetünk. A jobb felső sarokban látható 4 gombbal a következőket tudjuk tenni: állás betöltése, Scenario játszása, kampány kezdése és végül kilépés a programból.



Ha a scenario-t választjuk, akkor egy újabb menübe kerülünk. Alul választhatunk a különböző terepek közül, felette kapunk egy rövid ismertetőt róla (a-la Mission Briefing); bal felül a nehézséget változtathatjuk, míg jobb oldalon felül állíthatjuk be, hogy melyik hatalmat ki irányítsa. Bal alul indíthatjuk az action-t. A tényleges játék képernyőjére kerülünk.

Egy térképet látunk; az irányításhoz a gombok és az információk pedig a kereten láthatóak. Bal felül látható a presztízs-pontjaink száma (magyarázat később). Tőle jobbra az aktuális hatszögről kapunk infó-t, tovább jobbra pedig az időjárás rövid jellemzése olvasható. Alul kaptak helyet az éppen aktuális egységre jellemző információk. Jobb oldalon látható a legfontosabb, az irányító menü, benne sok-sok gombbal függőlegesen egymás alatt. Először a főmenüt láthatjuk itt, de megfelelő gombra nyomva átkerülhetünk egy almenübe. Az aktuális menü nevét mindig felette olvashatjuk el.

A főmenü a következő gombokat tartalmazza felülről lefelé haladva: Opciók, taktikai térkép (egy áttekintő térkép melyen vaskeresztek jelzik a német egységeket, csillagok a szövetségesek egységeit és zöld pontok az elfoglalandó városokat), légi vagy földi egységek kijelzése, hatszögek ki-be kapcsolása, terep megtekintése, infókérő időjárás-jelentés egység vásárlás, egység megkeresése (go to unit) és végül egységváltás (next unit).

Az opciók gombra nyomva kerülünk az opciós menübe. A gombok a következőt csinálják: vissza főmenübe, nehézség beállítása, ellenség láthatóságának kapcsolása (csak az egységeink által láthatóak jelennek meg a térképen, vagy az összes), animációk ki-be, időjárás ki-be, utánpótlás szabály ki-be, zene ki-be, effektek ki-be, egységek erősségének mutatása ki-be, computer mozgásának mutatása ki-be, veszteségek szemléltetése, ellenséges mozgások észlelésének gyorsasága és végül kilépés (load/save is itt történik).

Ha egy egységre ráklikkelünk bal gombbal, akkor jobb oldalt megjelenik a unit-menü. Az egységek irányításához szükséges gombok kaptak itt helyet. Itt a gombok jelentése felülről lefelé a következő: előző mozgatás visszavonása (csak addig tehetjük meg, míg nem váltottunk át más egységre és nem támadtunk), egység kibepakolása szállítóegységébe, ha van neki ilyen (ha ki- bepakolunk egy egységet akkor az a battle Isle-vel szemben nem csak szomszédos mezőre tud menni, hanem, bár korlátozottan de tud mozogni. Célszerű lassú egységekhez, mint pl. gyalogoshoz szállítót vásárolni mert így együtt tud mozogni gyors tankjainkkal és ütőképes erő lesz), utánpótlás (az egység erejét tölti fel 10-re normál esetben. Csak "száz" egységre hajtható végre, tehát amelyik még nem csinált semmit az aktuális körben. Az így kapott csapatok tapasztalata, mivel újoncok, ezért 0, így a csapat tapasztalata a régi és az új csapatok tapasztalatának súlyozott átlaga lesz. Ha ellenséges egység mellett álló csapatunknak akarunk utánpótlást adni, az csak a felét kapja meg), elit utánpótlás (ez 4-szer annyiba kerül mint a sima utánpótlás de nem csökken az egységünk tapasztalati szintje), egység tuningolása (Akkor használhatjuk, ha az egységünk egy ellenségtől nem övezett városban áll, repülő repülőtéren állomásozik, illetve kampány során, új terep kezdetekor, az egységek lepakolásakor.

Ekkor egy újabb menü jelenik meg: itt bővíthetjük szállító járművel az egységet, vagy becserélhetjük némi pénz ellenében saját osztályán belül jobbra, pl. könnyű tankot egy nehézpáncélosra), egység feloszlatása (helyette csinálunk jobbat majd), egység elnevezése (német gyalogosokra pl. ideális név a Hitler-szalonna 13...), egységről infó-kérés, view-mode (ekkor bármely egységre klikkelve infót kapunk, és nem kell oda-vissza kapcsolgatni ehhez), következő egység, egység ellátása üzemanyaggal és lőszerrel (ez a terepen bárhol végrehajtható az utánpótlásnál már leírt korlátozások mellett, repülőgépeket elég visszavinni a reptérre, de vigyázzunk rájuk, mert ha megfeledkezünk pl. egy rövid hatótávolságú vadászgépről és nem marad elég üzemanyaga a hazatéréshez, akkor egyre gyorsuló mozgással enged a gravitáció hívogatásának és bumm, már nincs is a térképen.

Fontos plusz dolog még, hogy az eső és hó 2/3-ára, míg a sivatagi terep 1/4-ére csökkenti az utánpótlást.), és végül a szokásos kilépés. Ezek lettek volna a menük tömören. Lássuk a tényleges csatát és az egységeket. Az egységeknek sok jellemző tulajdonsága van, ezeket láthatjuk, ha infót kérünk egy egységről: Felül név, alatta kép és aktuális jellemzői: jelenlegi üzemanyag, max. üzemanyag, beásás szintje, tapasztalati szint, erősség, kinyírt ellenséges egységek, veszteségek. Alatta látható, ha van, a szállító jármű, és hogy mennyi üzemanyag van benne. Jobb oldalt láthatóak az egység "fizikai" tulajdonságai, a "gyári adatok": ára, maximális lőszer-mennyiség, maximális üzemanyag, mozgási képesség, látótávolság, fegyver hatótávolság, initiative (kezdeményező-képesség?, azt befolyásolja más értékekkel közösen, hogy ki lő először), könnyű célpontok elleni támadóérték, nehéz célpontok elleni támadóérték, légi célpontok elleni támadóérték, vízi célpontok elleni támadóérték, szárazföldi védelmi érték, légi védelmi érték, speciális támadások esetén érvényes védelmi érték (pl. ha egy gyalogságot megtámadsz városban és az körmeszakadtáig védekezik (rugged defence), akkor ez az érték lesz az aktuális a támadó számára. Ez alacsonyabb mint a sima szárazföldi védekezési érték.), az egység típusa (milyen célpont más számára).

A játék maga a következőképpen zajlik: ha ráklik-

kelünk egy egységre, azzal aktívvá tesszük. Ekkor elszíneződnek azok a hatszögek ahová léphet, a megfelelőre klikkelve végrehajtja a mozgást. Folyón, híd nélküli átkelés egy teljes kört vesz igénybe. Ha az ellenfél hatótávolságon belül van, akkor fölé mozgatva a kurzort célkereszt lesz látható. Ekkor klikkelve tudunk támadni. A támadás előtt, mikor a célkereszt megjelenik, láthatóvá válnak alul a kereten a várható veszteségek minkét fél számára. Ez csak egy várható érték; sok minden befolyásolja, többek között a szerencse is. Egy körben egy egység egyszer tud mozogni és egyszer támadni. Az ellenségek vagy megsemmisülnek, vagy ha erősen meggyengültek akkor visszavonulnak, esetleg megadják magukat.

Erősen befolyásolja a harc kimenetelét az egységek tapasztalati szintje. Ezt a program 1-500 pontig tartja nyilván,, és 5 csillaggal jelzi. Az egységek erőssége alapállapotban 10 lehet, de utánpótlással akár e fölé is emelhetjük. Lehet pl. 14 erősségű tankunk is. (Mondjuk ez nem lesz ingyen) A csaták során a gép bevág kis animációkat az ütközet lefolyásáról, ez sokat dob a játék élvezhetőségén - nem lesz olyan száraz az egész. Természetesen akit idegesít, az a fentebb leírt módon kikapcsolhatja. Egyes egységek mellé adhatunk fedezetet is, úgy hogy a fedező egységet a szomszédos mezőre állítjuk. Ekkor a támadót először a fedezet veszi tűz alá, csak utána lesz a tényleges ütközet. Pl. bombázóraj mellé rakjunk vadászfedezetet, tüzérség mellé légvédelmet...

Városoknál jelentősen növeli a védelem erősségét egy mellé állított tüzérség, mert ekkor minden egyes roham során ő tizedeli a támadókat. Tehát egy így védett város ostromakor elsődleges cél a védő tüzérség szétszedése. Ideális erre pl. egy kellemes bombázóraj. Minden egyes, a terepen részt vevő erőnek szét van osztva a scenario kezdetekor egy ún. légi és vízi szállítási pontszám. Ennek megfelelő mértékben tudunk egységeket vízi vagy légi úton transzportálni. Ezt úgy tehetjük meg, hogy egy saját fennhatóság alá tartozó kikötőbe, illetve repülőtérre mozgatjuk az egységünket, majd az Embark/Disembark gombra nyomunk a menüben. Kirakodás később a célhelyen ugyanezzel a gombbal történik.

Amiről még csak utalásként esett csak szó, az az egységek vásárlása. Ezt a Purchase gombra klikkelve tehetjük meg. A játékban nincsen pénz, hanem az univerzális elszámolási eszköz a presztízs-pont. Ezt úgy szerezhetünk, hogy elfoglalunk megfelelő célpontokat vagy megsemmisítünk ellenséges egységeket. Veszteni is lehet belőle, ha elfoglalják városainkat vagy egységeinkből aprófát csinálnak. A vásárlási képernyő a következőképpen fest: bal oldalt látható gombokkal választhatunk a csapattípusok (gyalogosok, páncélosok, ...) közül. Ezen belüli altípusokat

láthatjuk középen felül. Jobb oldalt láthatóak az egység jellemzői, melyekről fentebb már írtam.

Ha lehetséges, és akarunk is, akkor választhatunk szállítójárművet az egységhez. A jobb felső sarokban látható rendelkezésre álló presztízs pontjaink száma, és hogy a kiválasztott egység mennyibe kerülne nekünk (Total Cost).

Nagyjából ennyit tudtam összehordani erről a játékról. Már csak értékelnem kellene.

Ez a játék fergetegesen jó. Ma már a Civilization, Colonization, Battle Isle 1 és 2, Settlers kaliberű programok korában nehéz azt mondani, hogy a legjobb stratégiai játék, de ennél valami ilyesmit kell mégis mondanom. A játék kezelése szerintem 10 perc alatt átlátható és megtanulható, mégis összetettségében nem veszít semmit a program. Mindenki beállíthatja a saját szintjére a játékot (pl. utánpótlás és egyéb dolgok kibe kapcsolásával. Nagyon jó a kampány mód is, és a "Mi lenne ha?" scenario-k is igen pozitív ötlet volt a készítőktől. Kár hogy nincs egy olyan opció, mellyel egy scenarioként végigjátszhatnám, de ez a játék felépítése miatt (presztízs pont rendszer) nem lehet.

Az utánpótlás, gyártás és harci gazdálkodás rendszere százszor jobb, mint a Battle Isle-ban. A program technikailag is igen jól kivitelezett. Szépen kidolgozott SVGA grafikája van. Talán a Battle isle-ban a terep kicsit szebb (animálva vannak az egyes elemek), de itt az egységek, a nagy felbontás miatt igen mutatósak a térképen és jól megkülönböztethetőek. A hangja is tetszett, minden fontosabb hangkártyát támogat. Összességében az év talán legjobb stratégiai játéka a program.

Mindenkinek aki szereti a hadak vezetését kötelező darab. A CD-ROM változat annyiban tér el a floppys-tól, hogy minden egyes scenarióhoz tartozik egy kis fekete-fehér film, egy korabeli híradó-bejátszás az aktuális eseményről. Ez az apróságnak tűnő dolog szerintem nagyon megdobja a játék hangulatát és mindjárt a '40-es években érzi magát az ember általa

Charlie

Magic Carpet

MAGIC CARPET

Az év legkülönösebb játéka, amely csak öregbíti a Bullfrog eddig is hatalmas hírnevét. Az egyetlen hátulütő az a hatalmas harware igény. No meg az, hogy nem lehet egy jó partit összeállítani !

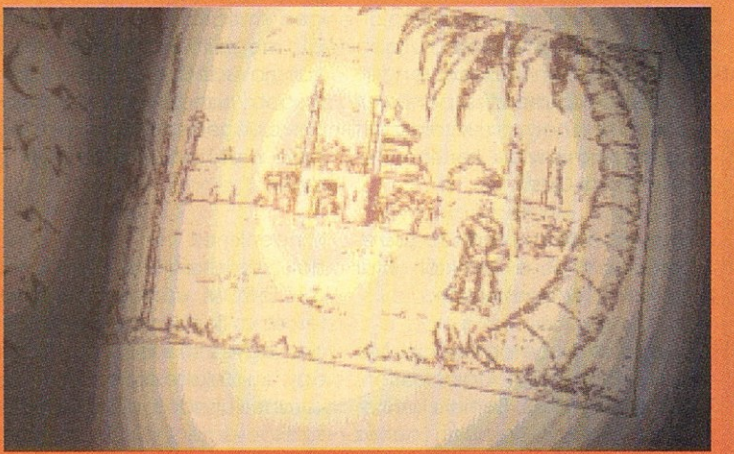
Hardware igény:
486DX2/50, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM

92%

BULLFROG

PC CD-ROM

Bajban lennék, ha pontosan be kellene sorolnom ezt a játékot valamelyik kategóriába. A jellegét tekintve ugyanis egyértelműen shoot'em up, de azért egy nagy adag stratégia is el van rejtve benne. Ez az a program amivel már hónapok óta ijesztgetik a 486-os tulajdonosokat. Eldobhatjátok a DX2-66-os procikat és vehettek méregdrága Pentiumot. Lépten-nyomon ezt lehetett hallani. Nos a találgatásoknak ezennel vége, mivel megérkezett a karácsonyi programözön részeként a Varázsszőnyeg.



Az anyag NAGYSZERŰEN fut a jobb 486-os (DX50, DX2-66) masinákon (kivéve egy-két apróság). A Pentiumos rémhírekből mindössze annyi volt igaz, hogy optimalizálták a programot rá. Ez azt jelenti, hogy a boldog(!?) 586-os gamerek választhatnak nagyfelbontású üzemmódot is. Nincs is másra szükség csak egy gyors Pentiumra (na nem 60 vagy 66-ra gondoltak, hanem egyből 90 vagy 100-as), egy PCI VGA kártyára és 16 MB RAM-ra (vagy esetleg még többre). Ha jól utána számolunk, akkor kb. 250 ezer forintból már nagyon jót tudunk játszani.
A PC-k egyik lehetséges buktatójára lehet ebből következtetni. KI az az őrült, aki ennyi pénzt feccöl bele a gépbe, mikor egy SEGA SATURN vagy egy SONY PSX már 60 ezer forintért megkapható. Azok akik ott voltak a Computer Karácsonyon láthatták mire képes egy ilyen kis szerkentyű (Virtual Fighter). Tény és való, hogy a PC-k borzasztó drágák, és ha egyszer bekerültünk a mókuskerékbe akkor onnan nincs kiszállás. Nagyobb winchester, gyorsabb processzor, több RAM. Minden PC-s fejében ez jár mostanában. Még mielőtt az Amigások az ugye megmondtam felkiáltást hallatnák, gondoljanak csak bele, hogy ők is ugyanebben a cipőben járnak (turbókártya + RAM). A legjobb lenne elővenni a jó öreg C64-et és ELITE-ezni egy jót. Nem volt annál szebb játék a szememben azóta sem.

No de félre ezekkel a komor gondolatokkal, hiszen senki sem állhat a fejlődés útjába, csak éppen nem túl vigasztaló a gondolat, hogy hamarosan újabb nagyobb kiadásaim lesznek a gépfejlesztésre. A szerencsés CD GURU olvasók már találkozhattak egy demóval, ami bemutatta a játék helyszínét és repkedhettek is kedvükre. Mindenki azonban nem lehet ilyen mázlista, ezért kérem azokat az olvasókat akik olvasták az Magic Carpet ismertetőmet a CD GURU-ban, ne nehezteljenek az esetleges ismétlésekért, gondoljanak azokra, akiknek nélkülözhetetlenek ezek az információk.

Kezdjük a dolgokat rögtön az elején. Mi is az a Magic Carpet? Tulajdonképpen ez az első PC-n (s tudtommal minden más gépen) megjelent varázsszőnyeg szimulátor. A történet egy másik világba röpít el minket a képzelet szárnyán, s ez a hely megtévesztésig hasonlít az Ezeregy éjszaka meséinek helyszíneire. Minden pillanatban várható egy dzsinn felbukkanása, sőt a bátor hajós, Szinbád is megjelenhetne. A varázslatos keleti furulyaszó csak tovább fokozza a hasonlóságot.

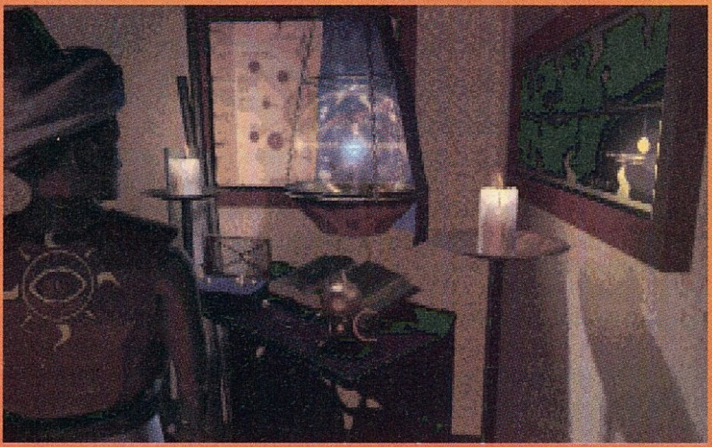
Ez a világ egyetlen dologban tért el a környező bolygóktól. Tiszta formában volt található mana, vagyis a varázslatok energiaforrása. Az első telepesek felismerték ennek fontosságát, és megkezdték a mana kiválasztását és felhasználását. Sajnos nem voltak tekintettel a környezetre gyakorolt káros hatásokkal, s így az egykor virágzó föld kopár, lepusztult sivataggá változott.

A mana korlátozott mennyiségben volt megtalálható, de az emberek egyre csak szaporodtak. Hamarosan az összes szabadon levő mana felhasználódott és így már csak egymástól vehették el. Hatalmas háborúk kezdődtek. A marakodó varázstudók hatalmas szörnyeket idéztek meg, hogy segítsék őket a céljaik elérésében. Ezek a lények azonban gonoszsággal voltak átitatva. Hamarosan a saját mestereik ellen fordultak és gigászi csaták vették kezdetüket.

Egy varázsló, a leghatalmasabbak egyike, egy új varázslat után kutatott, melynek segítségével le tudja győzni a vetélytársait. A varázslat ereje azonban még az ő számításain is túltett. Az egész bolygó több kis darabra hullott szét a bekövetkező robbanásban. A katasztrófában odaveszett a mágus is, de szerencsére a segédje életét

ben maradt. Az ő feladata lesz helyreállítani ötven világban az egyensúlyt.

Érdekessége még a programnak, hogy az elsők között van, melyek támogatják a VFX 1-et (virtuális sisak - újabb 100.000 Ft fejlesztés). A dobozhoz mellékeltek még egy 3D szemüveget is, mivel átkapcsolható normál 2D-ből 3D-be (nem a szemüveg a kapcsoló, ez csak segít, hogy élvezzük is a kapott képet). Technikailag szerintem magasan ver minden hasonló kategóriájú programot. Megfelelő konfigurációval szabadon repkedhetünk hatalmas sivatagok felett, láthatjuk az ellenséges varázslók tükörképét a vízben, szűk völgyek között manőverezhetünk (à la Commanche) és végül de nem utolsó sorban elpusztíthatunk grafikailag tökéletesen kivitelezett szörnyeket is.

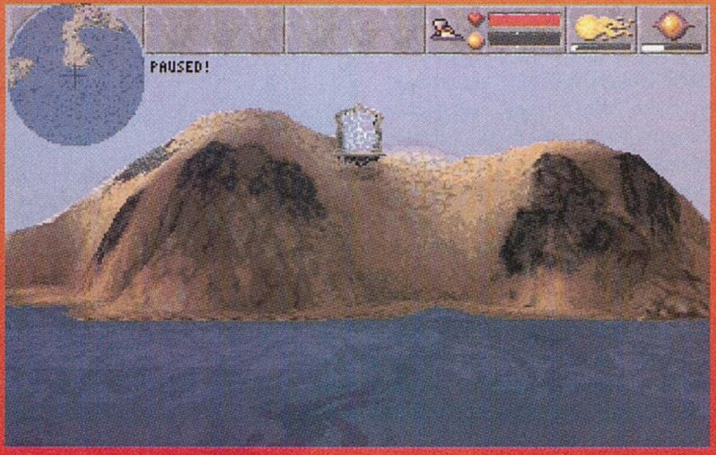


A másik nagy előny az, hogy hálózatba kötve a gépeket, akár nyolc játékos is kergetheti egymást az égbolton. Erre az üzemmódra 20 extra pályát terveztek, melyek nagyon alkalmasak arra, hogy az ismerőseinket az őrületbe kergessük.

A demo talán az egyik legszebb és leghosszabb a valaha látottak közül (de azért ne feledkezzünk meg a Kyrandia 3-ról sem). Az igazi majd az lesz, mikor ilyen felbontásban lehet szabadon kószálni egy világban. Így két három év múlva már nem is lesz olyan elképzelhetetlen. Nos, miután legyőztük a Wyvern-t, visszatérünk a kastélyunkba. Itt a szokásos Load-Save menüből, névbeírásból és új játék kezdéséből álló opciók közül választhatunk.

A kezdet kezdetén csak egy repülő szőnyeg áll rendelkezésünkre a feladatunk teljesítésére. Ez egyelőre édeskevés, de ne aggódjunk, hamarosan hasznos varázslatokkal bővül a repertoárunk. Varázslatokat találhatunk a piros urnákban. A megszerzésük nem ördöngösség, egyszerűen repüljünk át felettük és máris a magunkénak tudhatjuk.

Az első szinten van még elrejtve egy tűzlabda, egy Possess és egy kastély spell (ezekről majd később). Az elején borzasztó egyszerű a feladatunk. Gyűjtsünk össze annyi manát, amennyi az egyensúly helyreállításához elegendő. Manát háromféleképpen is szerezhetünk. A legegyszerűbb az, ha a szabadon található (arany színű) manát szerezzük meg. A második módszer már veszélyesebb, itt szörnyeket kell leméspringen, s így a bennük levő erőt szerezhetjük meg. A harmadik manaszerzési lehetőség csak az igazán profiknak ajánlatos. Itt a többi varázsló manáját kell, hmmm... hogy is mondjam, eltulajdonítani. Persze ezt ők nem igen nézik jó szemmel, s mindent megtesznek annak érdekében, hogy mielőbb földet érjünk (magyarul kicsinálnak).



A játékképernyőn három fontos dolog található. Maga a játéktér, a radar és a Tudás Kövei. A játéktérről nem szeretnék sokat mesélni, mivel elég nyilvánvaló minden. Nem kell attól félnünk, hogy nekicsapódunk egy hegynek vagy belezuhanunk a tengerbe. Szerencsére a szőnyeg korrigálja az ilyen apró baleseteket, melyek kezdő pilótákkal oly gyakran előfordulnak. Sokkal fontosabb eszköz a radar. Itt találhatóak meg az ellenfeleink várai, a manaforrások, varázslatok és persze a szörnyek. Fehér pontok jelzik a saját forrásokat, sárga a szabad és a többi szín az ellenfélé. Piros pontok jelzik a varázslatok helyeit. A kis léggömbök a saját és ellenséges ballonokat jelzik. Jó móka lelőni az ellenfél ballonját, mikor éppen értékes manával megrakva igyekszik vissza a kastélyába. A roncsokból kiáramló manát persze a saját hajónk minden további nélkül összeszedi. Arra kell nagyon vigyáznunk, hogy ezt a tréfát az ellenfelek is eljátszhatják velünk. A lila pontok a teleportokat jelölik. Ezek ablakok más területekre, és használatukkal még eddig ismeretlen területeket is meghódíthatunk.

A Tudás Kövei az egészségi állapotunkról és a nálunk levő mana szintről tájékoztatnak. Természetesen külön tudósít a kastély, a ballon és a mi hogylétünkről. Apropó kastély és ballon. A Castle spell megtalálása után a semmiből egy csodaszép palotát varázsolhatunk magunknak. Egy hőlégballon is megjelenik, melynek az lesz a feladata, hogy összegyűjtse a már birtokba vett manát. A birtokbavétel is igen egyszerű. Nincs is másra szükségünk, mint egy Possess spell-re. Ezzel tudjuk saját színűre átfesteni a gömb-

böket. Ekkor indul el a léghajó és gyűjti össze automatikusan az anyagot. Vigyázat, a palota csak meghatározott mennyiségű mana tárolására képes! Abban az esetben, ha a ballon nem akarja összeszedni a fáradtságos munkával összeszedett varázserőt, akkor elkezdhetünk gyanakodni, hogy a kastély befogadóképessége megtelt. Nincs más hátra, mint a bővítés.

Egy újabb Castle varázslat hatására a már meglévő épületünkhöz újabb épül. Ez már képes lesz befogadni nagyobb mennyiséget. A végén már óriási várkomplexumot mondhatunk a magunkénak.

Nekem egyedül az irányítás okozott eleinte kisebb gondokat, de negyedóra játék után már könnyedén siklottam a sivatag felett. Az egér segítségével tudjuk a szőnyeg repülési magasságát szabályozni. A kurzor billentyűk hatására gyorsítunk, illetve térünk ki oldalra az ellenfelek lövedékei elől. A lövedékeket az egérgombokkal aktiválhatjuk természetesen. Pontosan 24 varázslat van. Minden támadó varázslat automatikusan rááll a legközelebbi ellenfélre, így nem a pontos célzáson van a hangsúly. Sokkal fontosabb az, hogy a megfelelő mágiát használjuk.

Eddig tartott a lövöldözős rész, most jön az érdekesebb, a stratégia. Fontos szerepet kaptak a játékban a civilek. Őket is a hatalmunk alá vonhatjuk (Possess), s így a bennük lévő mana is a mi hatalmunkat fogja növelni. Ezek a békés emberek építik a maguk településeit és persze gyarapodnak. A nagyobb létszámú populáció, nagyobb hatalmat biztosít. Figyelem, bármennyire is csábító a gondolat, hogy néhány villámot küldjünk a városra ne tegyük! Ebben az esetben ugyanis az emberek ellenünk fordulnak és a saját hatalmunkat fordítják ellenünk.

Tartalékoljuk az erőnket és a tűzlabdákat a szörnyekre. Egy riválls mágus megölése esetén megszerezhetjük az ő manáját is. Ezzel a módszerrel hamar a leghatalmasabb mágusok közé emelkedhetünk. Minden szinten össze kell gyűjtenünk egy bizonyos mennyiségű manát a továbbjutáshoz. Csak a palotában tárolt varázserő számít!!! Minden szint végén tájékoztatnak az elért eredményünkről %-os formában.

Sokat beszéltem a varázslatokról, most lássuk őket szép sorban.

Fireball: Közönséges tűzlabda, a kezdetek fegyvere.

Possess: Ezzel tudjuk a mi oldalunkra állítani a civileket és gyarapítani a mana készletet.

Create Castle: Egy erődítményt építünk, ami megvédi a varázserő készletünket. Abban az esetben, ha rossz helyre raktuk (szikla széle, s nem tud bővülni) a SHIFT-L-re megsemmisül.

Accelerate: Gyorsítás. Akkor hasznos, mikor nagy bajban vagyunk és gyorsan el akarunk tűnni a közelből.

Heal: Közönséges gyógyítás. Elég mana esetén visszaállítja a maximumra az életerőnket.

Shield: A belénk csapódó varázslatok erejének háromnegyed részét elhárítja. Hasznos.

Rapid Fireball: A tűzlabda turbó változata. Nagy pusztítás rövid idő alatt.

Accelerate (backwards): Hasonló mint a gyorsítás, csak ez visszafelé (hátrálás).

Beyond Sight: A radar teljesítményét növeli meg. Hamarabb észrevesszük az ellenfeleket.

Mana Magnet: A sok kis managömböt egy nagyba gyűjti össze. Meggyorsítja a hőlégballon munkáját.

Lightning Bolt: Van aki nem ismeri?

Meteor: Hatalmas sziklák a semmiből. Kiválóan alkalmas falbontásra.

Invisible: Láthatatlanság rövid időre. Azonnal megtörik, ha egy másik varázslatot kimondunk.

Rebound: Az egyik legviccesebb varázs. A legjobb fordítás szerintem az, hogy vissza a feladónak. A tűz alapú varázslatokat visszaküldi oda, ahonnan jöttek.

Steal Mana: Privatizáljuk az ellenfelek nehezen megszerzett varázserejét. Csúf, de hasznos dolog.

Duel to the Death: Harc a halálig. There can be only one! Csak a gyorsítás varázslat alkalmazásával lehet meglépni.

Wall of Fire: Egy áthághatatlan tűzfal, ami komoly gondokat okoz a nem tűzálló lényeknek.

Teleport: Azonnal visszatesz a kastélyhoz.

Crater: Egy hatalmas lyuk a földben. Nem árt ha van néhány ilyen az ellenfél palotája mellett, mivel így nem tud terjeszkedni.

Undead Army: Egy csontvázhadsereg megidézése, mely azonnal megtámadja a legközelebb levő ellenséges erődöt.
Earthquake: A Richter skála szerinti 11-es erősségű rengések keltése. Értelemszerűen nem a saját településünk környékén kell kipróbálni. A vízben hatástalan.
Lightning Storm: Minden irányban ható nagyfeszültség. Komoly megrázkódtatás.
Vulcano: Populous rajongók számára nem ismeretlen ez a spell. A forró láva az egész környéket érinti. Nem szeretném ha az én váram környékére egy ilyet telepítenének. További előnye, hogy a periodikus lávaömlés további károkat okoz a környéken.
Global Death: Azonnali halál a hatósugarában. Kellemes, ha nem ellenünk vetik be.

A gyári kézikönyv 13 szörnyet mutat be. Ez a szám biztosítja azt, hogy nem fogunk unatkozni a játék során. A keselyűktől kezdve a dzsinnekig szinte minden megtalálható. A rákok legfontosabb élelmiszere természetesen a mana. Tojásokból kelnek ki, s rögtön fel vannak fegyverezve tűzlabdával. A nagyobb példányok villámokkal kedveskednek, a felnőttek pedig meteorokat hajigálnak. Az ivarérett egyedek pedig újabb tojásokat raknak le, hogy azokból kis rákok tucatjai bújjanak

elő és ezzel keserítsék meg az én életemet.

A trollok hatalmas sziklákkal vannak felszerelve, melyeket előszeretettel hajigálnak a gyanútlan varázslókra. A tengerek felett sem lehetünk teljes biztonságban. A vizek óriása, a hatalmas Krák les itt áldozatokra. Kellemetlen villámokat szór a csápjaiból és fel van szerelve Duel varázslattal is. A kettőnk találkozásakor az egyik fél nem éri meg a másnapot. A keselyűk és a darazsak azok a lények, melyek nem rendelkeznek távolsági fegyverrel. Ők viszont a nagy számuk miatt veszélyesek. Ellenük a legjobb taktika az, ha hátrálva ritkítjuk soraikat tűzlabdákkal.

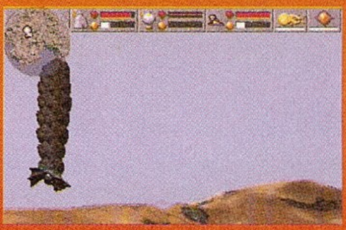
A legveszélyesebbek talán a Wyvern-ek. Egyik példányukat már ismerhetjük az intróból. Ezekhez képest a sárkányok ma

született bárányok. Turbó tűzlabda, immunitás a Rebound varázslatra, gyors regeneráció és feneketlen bendő. Így lehetne legjobban jellemezni ezt a szörnyeteget.

Mint már a bevezetőben említettem 50 világot kell megmentenünk. Ezek egyre nehezedő sorrendben következnek egymás után. Szerencsére nincs nehézségi szint (ez már egy pozitívum nálam). Így komolyan meg kell küzdenünk az utolsó szintekkel.

A végére maradt a szokásos értékelés. Minden bizonnyal meg fogja kapni az év legkülönösebb játéka címet. Nem sok játék mondhatja el manapság magáról, hogy nem hasonlít egyetlen másikra sem. Gondol-

junk csak a mostanában megjelent rengeteg DOOM klónra, melyek közül egy sem éri el az eredeti színvonalat (talán majd a Dark Forces). Nagyon valószínű, hogy nem lesz hatalmas piaci siker, hiszen a nagy tömegek nem igen értékelik az eredetiséget. Lesznek azonban olyanok, akik a sok elcsépelt ötlettől megfásulva rávetik magukat erre a gyöngyszemre.



A grafika a maga nemében egyedülálló. Hallottam már olyan híreszteléseket is, miszerint a Syndicate folytatását is ezzel a rendszerrel csinálják meg. Nem lesznek persze sivatagok, inkább egy felhőkarcolókkal tarkított nagyvárost képzeljünk el. A tervezők szerint nem elképzelhetetlen egy olyan effekt, hogy mondjuk egy rakétát lövünk az egyik épületbe, az elkezd összeomlani és a keletkező tűz visszatükröződik egy közeli bolt üvegkirakatában. Az már nem lesz piskóta, ugye.

Gyakran azon vettem észre magam a Magic Carpet-ben, hogy elfeledkeztem a küldetésről és szabadon repkedtem a világban, gyönyörködve a táj szépségében. A hatalmas hegyek, a szűk völgyek, a partvonal az egész tájat életszerűvé teszik. Ennyi jó után már igazán itt az ideje egy kis siránkozásnak is. Sajnos ismét elszállt az idő egy alaplaptípus felett. a Magic Carpet az egyik első olyan program, amihez szükség van új erőművek (486DX4, Pentium) beszerzésére. A nyolc mega RAM még elmegy, de már egy DX50-es processzoron nem lehet bekapcsolni az árnyékolást és az eget. Azért ez nagyon szomorú. Gyanítom, hogy ezekből a gépekből azért sokkal többet ki lehetne hozni.

Volt szerencsém látni Nintendón az új Donkey Kong játékot. Azok tudtak programozni, mindent kihoztak abból a kis gépből. Félreértés ne essék, én öt percnél tovább nem tudnék vele játszani, de a lehetőség a PC-k ben is megvan. Mindezek ellenére minden kuriózumot kedvelőnek csak azt tudom ajánlani, hogy menjen és vegye meg a programot. Játsszon vele sokat és kezelje kincsként. Ilyet a közeljövőben nem fog látni. (Ezt mondtam a Commanche megtekintése után is.)

Mocsy

ULTIMATE
BODY BLOWS

Kiiiiiaaaaa (ez egy csatakiáltás lett volna), mondaná Bruce Lee a játék láttán. Én csak annyit mondok, hogy ismét megjelent egy verekedős játék, ki tudja hányadik a sorban.

Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM,
SVGA/VGA, joy (ajánlott)

72%

TEAM 17

PC DISK

ULTIMATE BODY BLOWS

Kezdetben volt a Street Fighter, amely forradalmasította a PC-s verekedős játékokat. Ez volt az első olyan, amit még élvezni is

lehetett, ha megfelelően gyors hardver is társult hozzá. Ezt követte a Mortal Combat, ami talán a brutalitása miatt még felül is múlta a nagy elődöt. Hiába, a fejlesztők is tudják, hogy mi kell az ifjúságnak. Ezután hosszabb szünet következett, majd nemrég megjelent az Ultimate Body Blows, folytatva a hagyományokat. Ha az emlékezetem nem csal, ennek a proginak is volt valami előzménye *(Body Blows)*, de erre nem mernék megesküdni. A játék indítása után megtekinthetjük a karaktereket (összesen 22 van belőlük), megtudhatjuk mi az erősségük és a speciális támadásuk. Ezután kerülünk szembe a program védelmével, a szokásos sor-oszlop kódot kérdezi. Amiért mégis kiemeltem: a kódtáblázatot matt-fekete alapra fényes feketével nyomták, azaz lehet próbálkozni a fénymásolással.

Ha ezen (mármint a kód beírásán) is sikeresen túljutunk, a főmenüben találjuk magunkat.

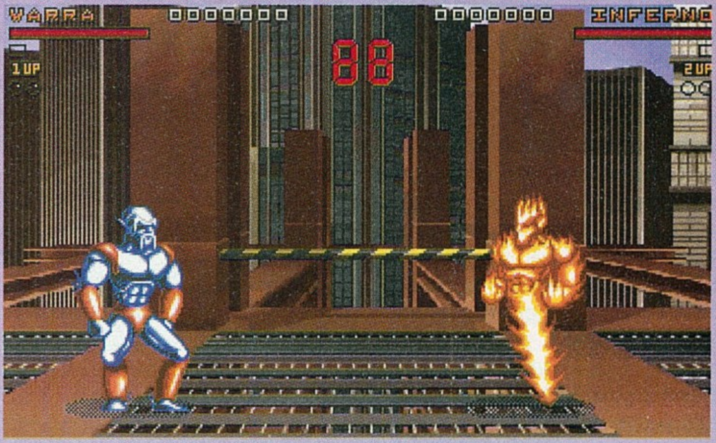
One-player game: miután kiválasztottuk azt a karaktert akivel játszani akarunk, a gép kisorsolja az első ellenfelet. A harc két nyert menetig tart. Ha győztünk, jön a következő ellenfél, ha vereséget szenvedtünk, akkor 1 credit ellenében újra próbálkozhatunk. Egy játékban összesen 3 creditünk van. Ha mind a 21 ellenfelünket legyőztük (megjegyzem a játékállást nem lehet kimenteni), akkor szembekerülünk a *legnagyobb bajnok*-kal. Ha netán őt is sikerülne legyőzni, akkor nincs más hátra, mint hogy büszkén megveregessük a vállunkat.

Two-player game: legjobb barátunkat verhetjük agyba-főbe (mondjuk ehhez nem feltétlenül kell egy számítógép, de így lényegesen humánusabb).

Tournament: max. 8 játékos játszhat egymás ellen, természetesen ezek közül bármelyik lehet a gép is.

Tag team: ez talán a legérdekesebb lehetőség. Játszható a gép ellen, de egymás ellen is. Mindkét küzdő fél kiválaszt egy 20 főből álló csapatot, és az első páros elkezd küzdeni. Aki veszít, annak a helyét egy csapattársa veszi át és folytatódik a küzdelem. Az nyer, akinek később fogy el a csapata.

Time: beállítható egy menet



maximális ideje: 90, ill. 60 másodpercre.

Rounds: 2 győzelemig tartson egy mérkőzés vagy döntsön a hirtelen halál.

Players: játékosok száma a Tournamentben.

Mercy: ha be van kapcsolva, miután a földre kerültünk van néhány másodpercünk, hogy ismét összeszedjük magunkat.

Skill: a számítógépes ellenfelek tudásszintje.

Turbo: ha már túl lassúnak találjuk a játékot, itt állíthatunk az ellenfelek sebességén.

És végül következzen néhány statisztikai adat: 7 különböző renderelt háttér, több mint 20 fajta karakter az embertől kezdve a nindzsán át egészen a sárkányokig. Ha mindenkit végigvertünk következik bonusként a T-71-es á la Terminator. Szóval el fog tartani egy pár órát, míg mindenkit kiismerünk. Végül is aki szereti az ilyen játékokat, vagy éppenséggel egy kicsit ki akarja kapcsolni az agyát, annak ideális elfoglaltság, ugyanis a kivitelezés profi, a grafika szép, és egy joy-jal remekül játszható. Azt azonban ne várjuk tőle, hogy a szürkeállományunkat is próbára tegye.

ANDREW

PC

GURU

95/1

A szórakoztató informatikai magazin

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

A PC GURU ingyenes havi hardware - software melléklete.

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel
Tel.: 183-4153

TARTALOMJEGYZÉK

MS Works 3.0 - 5. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
Speciális SCSI vezérlők 8
GENOA multimédia kiegészítők 9
Aztech IDE vezérlős CD-ROM 10
Reflexion CD író berendezés 11
Multimédia CD-ROM-ok 12
Gravis Ultrasound CD 14
PC CD-ROM-ok 15

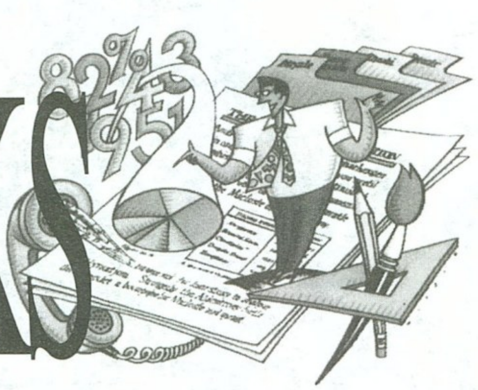
NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Microsoft Works 3.0

Microsoft WORKS

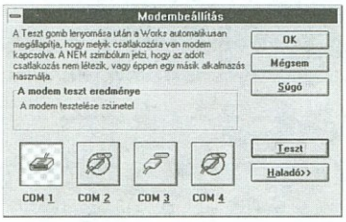


Az ötrészes sorozatban megismerkedhetünk a Works for Windows programcsomag 3.0-s, magyar nyelvű változatával, annak felépítésével, szolgáltatásaival és használatával.

5. Az adatátviteli program

A Works programcsomag negyedik nagyobb része az adatátviteli program. Ennek használatához azonban szükség van egy modemre is. A modem segítségével köthetjük számítógépünket a telefonhálózathoz. A modem használatával lehetőség nyílik, hogy elektronikus adatkapcsolatba lépjünk másokkal (más gépekkel: információs és levelezési-rendszerekkel, programkönyvtárakkal stb.). Ha nem rendelkezünk modemmel, akkor lehetőség van két gép közti közvetlen kommunikációra is, ún. null-modem kábel alkalmazásával. Ekkor a másik gépen is valamilyen kommunikációs programnak kell futnia. Persze két PC között nem ez a leghatékonyabb módszer, de ezen a módon teljesen eltérő operációs rendszerű gépek között is megoldható az adatátvitel, ha nem kívánunk lemezekkel (és lemezformátumokkal) bajlódni. Ilyen átviteli célokra (általában) vannak speciális programok is, de abban az esetben, ha nem rendelkezünk velük, az általános célú kommunikációs programok használata megszokott eljárás.

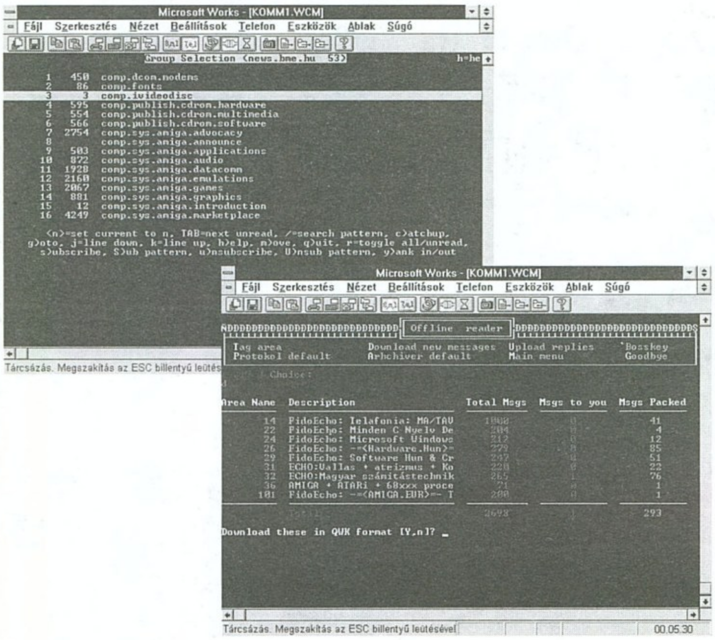
Az eddig bemutatott részekkel ellentétben az adatátviteli rész használatát meg kell, hogy előzze a program konfigurálása. Ezt sajnos nem lehet elkerülni. Ha nincs más segítség, akkor talán a következők is jól hasznosíthatók.



Legelső teendő a modem konfigurálása. Ezt a *Beállítások/Modem...* menüpontot választva érhetjük el. Először nyomjuk meg a *Teszt* gombot, ha minden rendben van, akkor a program meg fogja találni a modemet. Ha nincs, akkor... Nos, akkor el lehet kezdeni a hibakeresést. A tesztelésre használt Compaq Contura notebook-on valamiért talált egy COM3 portot is, noha csak COM1-nek kellene léteznie. Egyébként e "port" tesztelése lényegesen több időt vesz valamiért igénybe... (Egy IBM PS/ValuePoint gépen viszont hibátlanul működött, szóval tekintsük szépségtapasznak e botlást.) Egyéb hibák esetén gyanakodhatunk kábel gondokra, modem beállítási problémákra (főleg akkor, ha a modemen esetlegesen található kapcsolókat már elég sokat kapcsolgattuk). Ez esetben nehéz általános tanácsot adni, legfeljebb azt, hogy konzultáljunk szakértővel...

Ha megtalálta a modemet, akkor egy stilizált modem ikon jelenik meg, ha nem akkor csak csatlakozó ikonokat látunk. A nem létező portok helyén egy piros közlekedési táblával díszített csatlakozó embléma jelenik meg. A megtalált modemet kiválasztva lehetőségünk van a modem további konfigurálására.

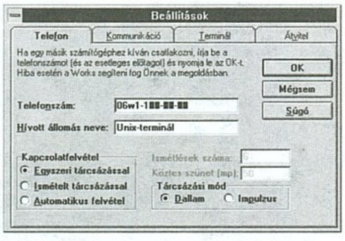
Milyen változtatásokat érdemes megvalósítani az alapértelmezéshez képest? Ez függ a modemtől, de néhány általánosságot azért megemlítek. Szerintem az egyik legfontosabb annak beállítása, hogy a tárcsázástól mennyi ideig várjon a kapcsolat létrejöttére. Ennek értékét az S7 modem regiszter tartalmazza, értéke



a magyar telefonközpontokhoz kissé(?) kicsi. Tehát az alapértelmezésbeli 30 másodpercet sürgősen növeljük meg mondjuk 90 másodpercre (lényegesen hosszabbra nincs sok értelme, mert ha 90 másodperc alatt nem csenget ki a vonal, vagy nem vették fel a túloldalon, akkor a telefonközpont automatikusan foglalt jelzést ad). E beállítást a párbeszédpanel *Elindítás* sorához folytatólagosan hozzáírt S7=90 paranccsal tehetjük meg. (Nem vagyok biztos benne, hogy minden modemre pontosan így igaz, de valószínűleg létezik valamiféle Wait for Data Carrier elnevezésű, hasonló feladatokra szolgáló regiszter.) Másik, esetlegesen szükséges beállítás a hibajavítási/tömörítési mód kiválasztása, erre a \N kezdetű parancsok szolgálnak. Hogy pontosan melyik, azt csak a modem dokumentációjából deríthető ki. Általában válasszuk a legjobbat, ill. a V.42 és MNP módok közül az automatikus választást. Ha úgy érezzük, hogy mindent megtettünk, akkor nevezzük el a létrehozott beállítást...

Ha esetleg elvesztünk a változtatások között, akkor az Alaphelyzet gombot megnyomva bármikor visszaállítható az eredeti Hayes kompatibilis állapot, ekkor azonban beállításaink is elvesznek. (A modemek érzékenyek a kis- és nagybetűs parancsok keverésére, ezért vagy csak kisbetűkkel, vagy csak nagybetűkkel (ahogy a programban eredetileg is szerepel) írjuk be a parancsokat.)

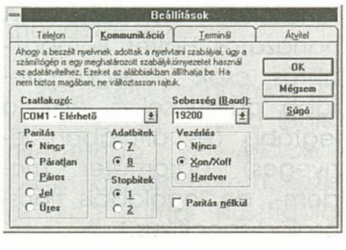
Mielőtt ténylegesen elkezdenénk a kommunikációt, további beállításokra van szükség. A telefonra vonatkozó beállítások közül a te-



lefonszám megadásakor használhatjuk, ill. esetleg használnunk kell a W - várakozás tárcsahangra betűt is. Ennek akkor van jelentősége, ha alközponton keresztül, vagy távhívással, vagy nemzetközi hívással érjük el a kívánt partnerünket. Egyes központok esetén elhagyható, mert azonnal tárcsahangot adnak 06, ill. 00 után. Mások azonban igénylik, hogy a tárcsázás csak a második tárcsahang után folytatódjon. Lehetőség van más időzítések használatára is, pl. a vessző (,) és a @ jel értelmezéséről a modem kézikönyvében olvashatunk.

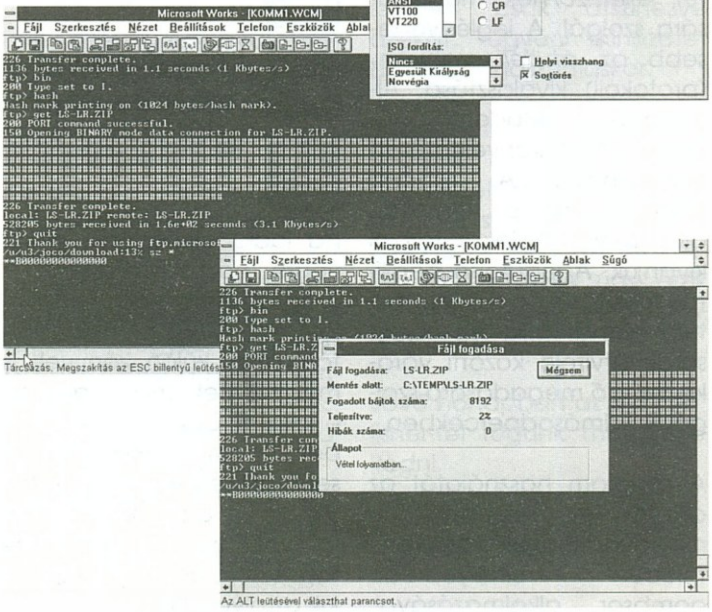
A *kapcsolatfelvétel* típusa *egyszeri tárcsázás* esetén egyszer, *ismételt tárcsázás* estén az *ismétlések száma*szor próbálkozik a kapcsolat létrehozásával. Az egyes próbálkozások között a megadott időtartamig vár. Végül a *tárcsázási mód*, ez általában *dallam* (angolosan tone), az *impulzusos* (szaggatásos) tárcsázásra pl. alközponti rendszeren keresztüli híváskor lehet szükség.

Ha közvetlenül kötöttünk össze két gépet, akkor mind a *telefonszám*, mind az *állomás neve* mezőt hagyjuk üresen, mert innen tudja a program, hogy közvetlen



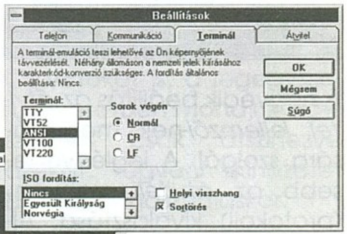
kapcsolatot kívánunk létrehozni.

A *kommunikációra* vonatkozó következő beállítási lehetőség a modem és a számítógép közötti kommunikációs paramétereket adja meg. A csatlakozó általában egyértelmű, a sebesség minél nagyobb legyen, de a modemnek tudni kell a beállított értéket. Általában a modemek automatikusan felismerik a soros vonal sebességét, de egyes (régebbi) berendezéseken



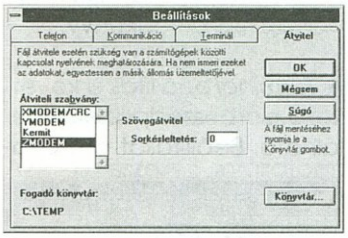
szükséges lehet DIP kapcsolók állítása is. A sebességgel általában nincs gond, a 19200 (a Windows által megengedett legnagyobb érték) bps (bit/sec) megfelelő. Az átvitel általában 8 adatbit, nincs paritás és 1 stopbit módban történik. A paritás nélkül kapcsolóval a 8 adatbit és nincs paritás mód kapcsolható be egyszerűen. Ezt a kommunikációs módot rövidítik 8N1-nek is. A másik (jóval ritkábban, de főleg nagygépes környezetben alkalmazott) kommunikációs mód a 7E1, mely 7 adatbit és páros paritásra kiegészítő paritásbit átvitelét jelenti. A többi beállítási mód gyakorlatban nem nagyon fordul elő... A BBS-ek kivétel nélkül 8N1 kommunikációs módot használnak. A vezérlés általában *Xon/Xoff*, de próbálkozhatunk *hardver* vezérléssel is. Ez utóbbit egyébként null-modemes kapcsolatokhoz ajánlja a kézikönyv.

A *Terminál* beállítás a következő párbeszédpanelen található. Beállítását a csatla-



kozni kívánt gépnek megfelelően válasszuk ki. Általában ANSI-t válasszunk, ha gondjaink lennének, akkor próbálkozzunk más beállításokkal. A sorok végén CR (kocsi vissza), vagy LF (soremelés) karaktereket akarunk beiktatni vagy a normál állapot megfelelő. Akkor szükséges csak változtatni, ha a sorok töredezve jelennek meg. A *helyi visszhang* általában csak akkor szükséges, ha két számítógépet kötünk össze, a BBS programok elvégzik a beírt karakterek visszaírását (echo-zás). A *sortörés* bekapcsolása estén a sor végére érve új sorban folytatódik a kiírás. Ha üres sorok

jelennek meg, akkor ki kell kapcsolni a kapcsolót. Az *ISO fordítás* használatára általában nincs szükség, akkor alkalmazzuk, ha a beérkező információ megkívánja a karakterek fordítását.



A negyedik beállítás az *átvitel jellemzői*-nek megadására szolgál. A leglényegesebb az *átviteli szabvány* (protokoll) kiválasztása. Általában a ZModemet válasszuk, mert kényelemesen használható. A *fogadó könyvtár*, az a könyvtár, ahol a vett fájlokat tárolni kívánjuk. A legutolsó beállítási lehetőség a szövegátvitelre vonatkozik. Az egyes sorok átvitele közötti várakozási idő megadására szolgál tizedmásodpercekben.

A program használatát az adatátviteli részben is meggyorsíthatjuk a szerkesztőlécen elhelyezkedő gombsor alkalmazásával. Az eddig még ismeretlen (a korábbi részekben nem szereplő) gombok jelentése.

Adatátviteli beállítások módosítása

Terminál beállítások

Telefon beállítások

Átviteli jellemzők

Adatátviteli jellemzők beállítása 8 adatbit, paritás nélkül, 1 stop bit értékre

Adatátviteli jellemzők beállítása 7 adatbit, páros paritással, 1 stop bit értékre

Gyors kapcsolás

Tárcsázás, bontás

Szünet

Szöveg befogása

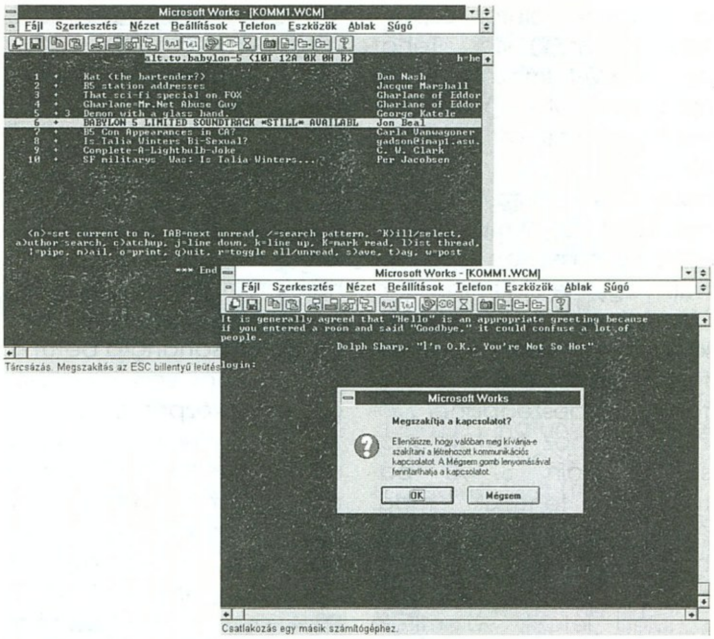
Szöveg küldése

Bináris fájl küldése

Bináris fájl fogadása

Ha idáig eljutottunk, akkor végre hozzákezdhetünk a program tényleges használatához. A BBS-ek használatáról már külön könyvek is megjelentek, mi (legalábbis ennek a cikknek a keretében) nem fogjuk egyiket sem részletesen ismertetni. Viszont a program használatával kapcsolatos néhány tapasztalatunkat megosztjuk az olvasókkal.

Számomra zavaró volt, hogy amíg nem jött létre a kapcsolat, addig nem engedett a kommunikációs ablakban gépelni. Ha a modemnek akarnánk valamilyen vezérlőparancsot küldeni, azt csak a konfigurációs részen keresztül tehetnénk meg. Véleményem szerint ennyire nem kellene a *Nincs kapcsolat* üzenetet erőltetni, ezt egyébként a háttérszín megváltozásából is észlelhetjük. Másik és szerintem zavaróbb negatívum, hogy nem támogatja ZModem átvitel esetén az automatikus átvitel megindítást, pedig szerintem ez alapszolgáltatás.



Végül egy megjegyzés a képekkel kapcsolatban. Egyes képeken a vonalak helyén érdekes karakterek szerepelnek. Ez a jelenség a CWI és a 852-es kódtábla közötti eltérésből adódik. Annak ellenére, hogy a 852-es kódtáblát néhány évvel ezelőtt magyar szabvánnyá nyilvánították, a modemes világ megmaradt CWI-s (többek közt azért, mert a vonalas karaktergrafikákhoz kellenek a táblázatkarakterek is, melyekből néhány áldozatul eset a 852-es kódtáblában).

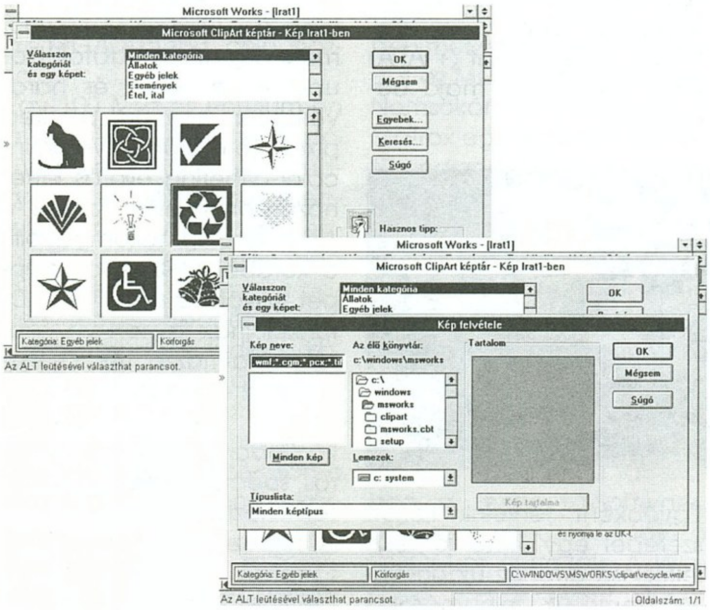
Ha még nem rendelkezünk modemmel és a közeli jövőben vásárolni szándékozunk, akkor néhány szempontot érdemes figyelembe venni.

Lehetőleg ne vásároljunk ismeretlen típusú modemet, ill. mindenképp rendelkezzen a modem részletes kézikönyvvel, melyben a parancsokat ismertetik. (A hangzatos Hayes kompatibilitás csak a legalapvetőbb parancsokra igaz, a legtöbb (és általában lényeges) paraméter modem-, de legalábbis típuscsalád-specifikus.)

Jelen pillanatban a 14.400 bit/s átviteli sebességet biztosító modemek látszanak a leggazdaságosabb befektetésnek: nemcsak a modem beszerzési árát, hanem a későbbi üzemeltetési költséget (telefonszámla) is figyelembe véve. Bár kaphatók gyorsabb - 19.2 kbit/sec, ill. 28.8 kbit/sec sebességű készülékek, annak eldöntésekor, hogy valóban szükségünk van-e egy ilyen berendezésre, mérlegeljük az alkalmazási területet. (Ha egy vállalkozás két telephelye között nagyobb mennyiségű adatot kívánunk rendszeresen átküldeni, akkor valószínűleg megéri a beruházás, ha csak időnként (hetente egyszer) néhányszor 10 kbájtot, akkor meg nem. Ez utóbbi esetben egyébként megfelelő lehet egy 2400 bit/sec modem is, mely már elég kedvező áron kapható. De ez esetben is rendelkezzen a modem beépített hibajavítással, mellyel a rosszabb minőségű vonalakon is viszonylag megfelelő kommunikáció érhető el.)

Modemek léteznek külső és belső (kártyás) változatban is. Az utóbbiak olcsóbbak,

de használatuk eléggé az adott géphez kötődő (ez egy notebook-ba épített modem esetén nem meglepő, de egy asztali gép esetén néha problémás). A problémák másik része a kártya konfigurálásából adódik, nem mindig teljesen problémamentes dolog. Külső modem estén azonban elvész egy soros port, sőt pl. a gyorsabb 19.2/28.8 kbit/sec változatoknál szintén új csatoló kártyára lehet szükségünk, ha a meglevő soros kártyánk nem támogatja a nagyobb átviteli sebességet (arról nem is beszélve, hogy a Windows sem támogatja 19.2 kbit/sec felett).

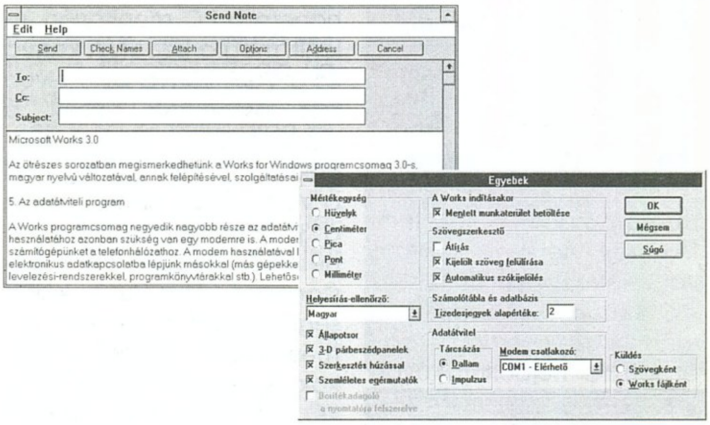


6. Egyebek

A sorozatban többször említettük, hogy a négy főbb programon kívül több kiegészítő program is a rendszer része. Az első ilyen programrész a **ClipArt képtár** kezelő. Ez tulajdonképpen egy kép manager program. Segítségével megtekinthetők, csoportosíthatók, elnevezhetők, különböző szempontok alapján visszakereshetők a programhoz mellékelt és az általunk létrehozott .bmp, .wmf, .cgm, .pcx és .tif formátumú képek. A programhoz 34 általánosan használható képet mellékelnek (pl. macska, NATO stb.). E képeket a dokumentumokba a *Beszúrás/ClipArt...* funkcióval illeszthetjük be.

Ugyancsak a lehetőségek közé tartozik, hogy az MS Mail programhoz közvetlen csatlakozási lehetőséget biztosít a program. A *Fájl/Küldés...* menüponttal közvetlenül elküldhetünk dokumentumokat, leveleket. E pont csak akkor választható ki, ha pl. Windows for Workgroups-t használunk és csatlakoztunk valamilyen postahivatalhoz. Azt, hogy Works fájlként, vagy szövegként kerüljön továbbításra, az *Eszközök* menü *Egyebek* pontjában szabályozhatjuk. Ugyancsak itt, több a program egészére vonatkozó beállítási lehetőség is található, ha kiválasztottuk a számunkra szimpatikus értékeket, akkor sokáig nem kell módosítanunk.

A kiegészítő programok (az ún. kellékek) közül a leglényegesebb a *Microsoft Draw* rajzolóprogram. Ezzel a programmal illusztrációkat készíthetünk munkáinkhoz. A rajzoláshoz kilenc szerszám áll a rendelkezésünkre. Ezek a következők:



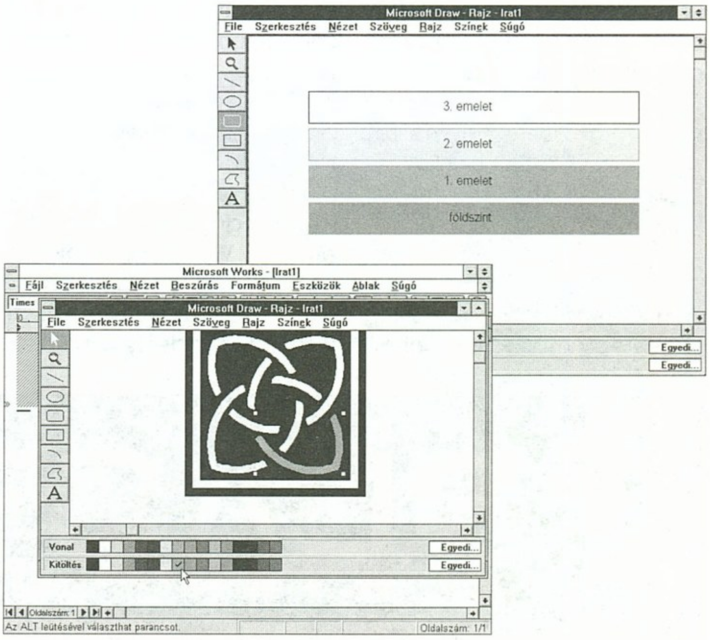
nyíl - objektumok kiválasztása és mozgatása
nagyító - nagyítás és kicsinyítés (shift-tel használva)
vonal - egyenes vonal rajzolása
ellipszis/kör - ellipszis/kör rajzolása
lekerekített téglalap/négyzet - lekerekített sarkú téglalap/négyzet rajzolása (ez utóbbihoz a shift-et tartsuk lenyomva)
téglalap/négyzet - téglalap/négyzet rajzolása
ív - ív/körcikk rajzolása
szabadkézi rajz
szöveg - max. 255 karakterből álló felirat elhelyezése

Az MS Draw segítségével módosíthatjuk a meglevő ClipArtokat is, a legegyszerűbb esetben mondjuk egyszerűen csak átszínezve azokat, egyéni kinézetet adva a felhasználáskor.

Elérkeztünk a cikksorozat végéhez, a sorozat 20 oldalán remélhetőleg sokak figyelmét sikerült felkelteni a program iránt, s lesznek köztük többen, akik úgy érzik nem volt felesleges elolvasni a leírtakat.

Jövő hónapban az MS Publisher-rel fogunk megismerkedni.

(JOCO)



Tallózgatás a közelmúlt híreiből

3DO Blaster PC-be
MATROX hírek

3DO Blaster PC-be

A Creative Labs elkészítette az egyre sikeresebb 3DO konzol PC-be helyezhető kártya változatát. A 3DO-ról hallhattak egy előadást a Computer-karácsonyon, akiket érdekelt a dolog.

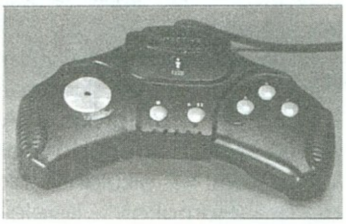
Előzetesként már írtunk a 3DO-Blaster-ről, de most olvastam az egyik első tesztet, és ennek tapasztalatait írom itt le.

A 3DO-játékok csak CD-n jelennek meg, így természetesen a kártyához is szükség lesz CD-ROM meghajtóra. A kártyán található egy saját kontroller erre a célra; a tesztpéldányon ez Matsushita/Panasonic drive-ok kezelésére volt képes. A CD-ROM kábelét és audio-kábelét a 3DO-Blaster-hez kell csatlakoztatni. Van rajta azonban egy audio-kimenet is természetesen, melyet a hangkártya CD-audio bemenetével lehet egy másik kábel segítségével összekötni.

A 3DO-Blasterhez nem szükséges egy második monitor, hanem a PC monitorján jeleníti meg a képet. A kártya és a VGA-kártya két helyen lesz összekötve. Belül a VGA-kártya feature-konnektorán keresztül, míg kívül a VGA-kártya kimenete lesz a 3DO-Blaster video-bemenetével összekötve egy standard 15-pólusú kábel segítségével. A kábelek természetesen széria-tartozékok. A tesztelők szerint a PC képminősége nem romlott a VGA-jelnek a 3DO-kártyán való átvezetése miatt.

A harmadik csatlakozó a kártyán a 3DO-joypad bemenete. A kártya software-ét Windows alatt kellett installálni. A konfiguráláskor csak egy port-címet kellett beállítani. A rendszerfile-okban a változás mindössze annyi volt, hogy az autoexec.bat-ba bekerült egy 3DOBLAST változó.

A Windows-os software-rel állítható be a kártya képe a grafikus kártyánkhoz. A 3DO-player-nek nevezett program elindítása után megjelenik a 3DO-logo és kezdődhet a móka. A program megnyit egy teljes képernyős Windows ablakot, ebben fog megjelenni a 3DO grafikája. A kipróbált játékok mindegyikét gond nélkül tudták futtatni. Mivel most már a CD-ROM nem a hangkártyára van kötve, felmerülhet sokakban a kérdés, hogy hogyan tudnak akkor a PC-s CD-ROM-os játékaikkal ezentúl játszani. A Creative Labs a kártyához ad egy driver-t, mely az



MSCDEX.EXE-vel együtt lekezeli a CD-ROM drive-ot. Elvileg a kártya már kapható Németországban. Két játékot adnak hozzá és kb. 800 márkába kerül. Magyarországon tudomásom szerint kb. 60.000 forint (+ ÁFA) körüli áron lehet majd beszerezni.

Egyébként terveink között szerepel egy kimerítő teszt leközlése erről az újdonságról (reméljük mihamarabb kapunk tesztpéldányt).

MATROX hírek

A Matrox tavaly jelent meg a piacon új 64-bites processzorával, és biztos helyet ért el a high-end grafikus gyorsítókártyák között. Az új kártyageneráció a teljesen 64-bites architektúrára és egy 3D gyorsító-chip-re alapul. Ezzel új standardot akar létrehozni.

Ez a kártya egy 64-bites grafikus gyorsító, mely Windows-, multimédia- és 3D-grafika gyorsítására készült. Az alapját VRAM-memória és egy két chip-ből álló rendszer képezi. Az egyik ezek közül az MGA-Athena chip. Ez egy 2D-GUI-gyorsítót, egy 3D Render-engine-t, egy VGA-kompatibilis egységet, Video-koprocesszor-támogatást és egy 32-bites PCI-interface-t tartalmaz. A kártyán dolgozik még a TVP 3026 RAMDAC, mely a grafikus adatok Double Buffering-ért és hardverkurzor, egy ún. packed pixel formátum, valamint color-dithering eljárás létrehozásáért felelős. Az MGA-Athena chip tűkompatibilis a korábbi MGA-Atlas chippel. Továbbá az ATI AS 2D-funkcióinak javított változatát tartalmazza. A 3D-részhez egy olyan Render-engine-t raktak, melyet korábban egy 6.000 dolláros speciál-verzióban akartak kihozni.

A tervezésnél alapvetőnek tartották az architektúra bővíthetőségét. Ezért lehetséges egy Video-upgrade. A fejlesztés alatt álló Videologic Power Play 64-gyel professzionális videograbber-kártyaként is megállja majd az Impression Plus a helyét. A kártya természetesen tartalmaz VESA Media Channel bővítőhelyet, így szinte korlátlan a multimédiás (pl. MPEG-video, ...) bővítések lehetősége. 4 MByte RAM-mal 1600×1200 felbontás 16 biten lehetséges; true color-t 1280×1024 felbontásig tud, szintén 4 Mbyte-tal. A 2D gyorsítás az elődjéhez

hasonló igen jó eredményeket ad: Windows alatt 1024×768 felbontás és 256 szín mellett 45 millió Winmark a teljesítménye. Simán DOS alatt nem annyira jók az elért értékek, csak a felső középbe tartozik, nem egy extra gyors itt. 3D-felhasználóknak nem kell megijedni, hiszen az igazi gyorsulást a 3D-alkalmazásoknál az MGA-Athena chip hozza.

Egy 100 MHz-es Pentium-on a képernyő-felbontástól függően 100.000 Gouraud-árnyékolt poligont tud megjeleníteni másodpercenként. Ezzel az értékkel még a kisebb Silicon gépek is bőven megelégednének, hiszen egy SGI Indigo kb. 60.000 Gouraud árnyékolt poligon/sec-et tud. Ez lassabb gépeken kevesebb, de még egy DX2-66-oson is kiugró gyorsulást hoz a kártya.

A gyorsítást egy speciális vezérlőprogram segítségével éri el. A software-oldalról is igen jól el van látva a kártya: minden fontosabb operációs rendszerhez és programhoz adnak driver-t: DOS, Windows 3.x, Windows NT továbbá a 3D-felhasználók számára Windows, AutoCad és Microstation. A Windows-os Power-Desk vezérlő minden, egy modern grafikus kártyára jellemző funkciót támogat. Ilyenek az Instant Modeswitch: ezzel Windows-on belül állíthatjuk a felbontást és színmélységet, anélkül, hogy újra indítanánk a Windows-t. Nagyon hasznos a QCDP (=Quality Color Dithering) is, mely 24 Bit True Color-t szimulál, és 8- illetve 16-bites képeket True-color nívóra hoz. A Pixel Touch funkció révén a Windows-képernyő hardware-ből zoom-olható és eltolható (scrolloz).

A 3D-hardware területén igen előremutató dolgot csináltak a Matroxnál. Az összes fontos 3D applikáció fejlesztő rendszert (API), mint Open GL, 3DR, HOOPS, és VAGI támogatja a kártya. Melyik 3D-s rendszer kerül ki ebből a versengésből győztesen, még nem tudható. Ezenkívül még sokat foglalkoznak a Criterion RenderWare-rel és a RenderMorphics Reality Labbel, melyeket szintén támogat az MGA Impression Plus. Nemsokára kiad ezenkívül a Matrox egy Software fejlesztőrendszert (SDK) a 3D-irányultságú DOS- és Windows-felhasználóknak. A jelenlegi legjobb eredmények a 3D-megjelenítésben hardware-renderelés nélkül, elfogadható poligonszám (részletesség) és képismétlés mellett 320×200 képpont és 256 szín körül vannak. Talán leginkább előre tart ebben a texasi iD-Software, akik mint mindenki tudja a DOOM-ot csinálták. A Windows 95-höz adott Doom lesz az első játék, mely az új WinG rendszert támogatja. Igen biztató eredményeket értek el 640×480 felbontás mellett true-color üzemmódban. A játékfejlesztők már foglalkoznak azzal, hogy támogassák az MGA Impression Plus-t. Három játék, melyeket az MGA 3D Super Pack-ban foglaltak össze, már kész van. Igen hatásos lehetne, ha a kártyát elkezdenék támogatni, és mondjuk a Tie-Fighter-t 640×480 true-color üzemmódban játszhatnánk. Ez megmozgatja az ember fantáziáját. Ma még a kártya az átlagfelhasználó (játékos) számára kicsit drága, mert 900 DM körüli árba kerül. Azonban ez nem lephet meg senkit, hiszen alapjában véve a profi 3D-s felhasználók számára készítették.

Még néhány érdekes és fontos ismeret:

MGA Athena Chip funkciói: LineEngine · 2D-Polygon-Engine · TextEngine · BitBltEngine · 3D-Polygon Render-Engine · Hardware Z-Buffering Gouraud Shading · SyncReset-Input Video-Genlock-hoz és Overlay funkciókhoz Video-koprocesszor-támogatás · Double Buffering · Hardware-támogatású Color Dithering · Hardware 2× és 4× Zoom

TVP 3026 RAM DAC funkciói: Programozható 175 vagy opcionálisan 220 MHz-ig · Hardware-kurzor · Packed-pixel formátum 24-bites felbontásokhoz

Fontos 3D-API-k windows alatt:

OPEN GL - Silicon Graphics Iris GL-re alapul - kb. 1500 alkalmazás létezik alá, melyek könnyen áttehetőek PC-re - támogatják: a NEC, Kubata Pacific, DEC, IBM, Intel, Microsoft és SGI - Microsoft támogatni fogja az Open GL-t a Daytonában (Windows NT 3.5) és a Windows 95-ben.

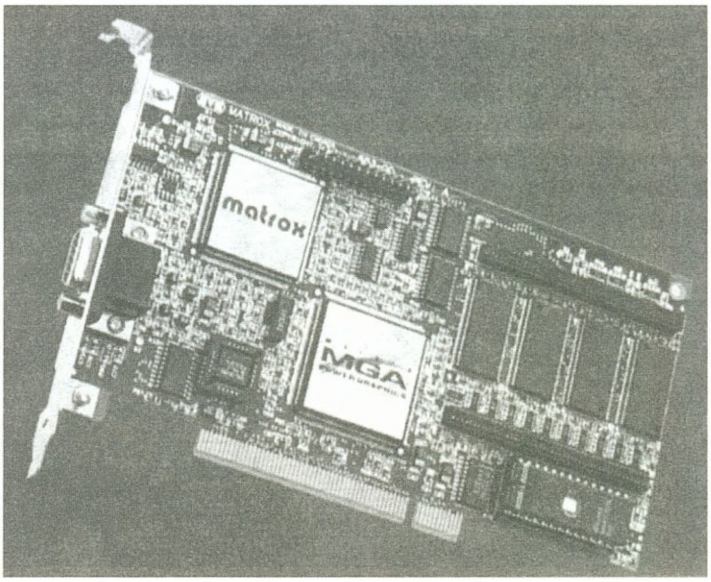
Intel 3DR - Programozható grafikus rendszer - komplett készlet 3D-Renderelésre, primitívekhez és attribútumaikhoz - úgy tervezték, hogy együttműködjön a már létező Microsoft driver-ekkel

HOOPS - Autodesk/Ithaca Software - Az egyik következő AutoCad verzióban lesz benne - több, mint 800 cég támogatja.

VAGI - több mint 40 cég egyesülése, mint: Matrox, Autodesk, 3DLabs, NCR, Intel, Sun - VESA Advanced Graphics Interface, egy programozható grafikus rendszer - Render Interface, nem tartalmaz geometriai rutinokat.

Mint látható most nem sok apró hír került a rovatba, de ezt a két újdonságot nagyon fontosnak tartottam, mert lehet, hogy hosszú távon is nagy befolyásuk lehet a PC-k fejlődésére; az elsőnek a játék-szektorban, míg a másodiknak főleg a 3D-s alkalmazások terén.

Charlie



Speciális SCSI vezérlők

NÉVJEGY

AXICO Informatikai Kft.
1074 Budapest.
Szövetség u. 17. II/3
Tel./Fax: 141-7637,
268-0330

PCMCIA és párhuzamos portra csatlakozó Adaptec SCSI vezérlők

Az Adaptec termékskáláján a hagyományosnak mondható ISA (8, 16 bit) és EISA (32 bit) felületen működő SCSI illesztők mellett természetesen megtalálhatóak a magasabb igényeket is kielégítő - 32 bites - VESA Local Bus-os és PCI Bus-os illesztők is. A sor itt véget is érhetne, de a cég gondolt azokra a felhasználókra is, akik SCSI felületen működő egységeiket alkalmanként több géphez is szeretnék használni, nagykapacitású SCSI adatbázisukat több helyen is használni akarják, stb (itt korántsincs vége a sornak). Persze senki sem szereti nap mint nap szétkapni a gépét és újrainstallálgatni-jumperelni a különféle errevalókat.

Az Adaptec erre a feladatra is tud megoldást. Ez pedig eléggé kézenfekvő, hiszen minden gépben található egy éppen szabad párhuzamos port, de a legrosszabb esetben egy PCMCIA port is megteszi. A megvalósítás eléggé szokatlan, hiszen a perifériát és a gépet összekötő kábel van egybeépítve egy olyan áramkörrel, ami biztosítja a SCSI felületet. A képeken ez pontosabban látható.

A normál párhuzamos (printer) portra a MiniSCSI Plus - APA-348-at, a gyors parallel portra a MiniSCSI EPP - APA-358-at, a PCMCIA portra pedig a SlimSCSI-t ajánlja a cég.

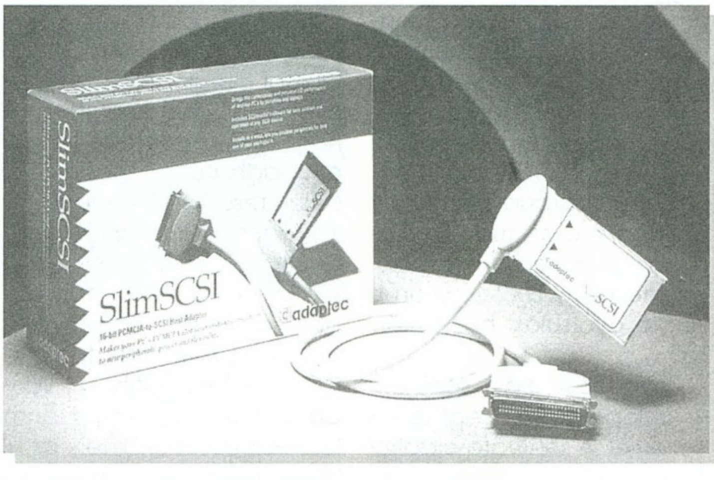
Mini SCSI Plus APA-348

A hagyományos printerport elvileg egyirányú adatátvitelre készült, hiszen a nyomtató visszafelé nemigen küldözget nagymennyiségű információt. A különböző állapotvonalak használatával viszont megvalósítható a valós idejű oda-vissza adatátvitel. Ezt használja ki ez a kiegészítő. Mivel a megoldás bizonyos szinten a hardver "megerőszakolása", ezért az átviteli sebessége nem túl eszeveszett, úgy kb. 250-260 kB/sec az elérhető max. átvitel. Mindezek ellenére egy teljes SCSI felületet ad, összesen 7 SCSI egység felfűzésére van lehetőség (egy db párhuzamos port felhasználásával!).

MiniSCSI EPP APA-358

A gyors párhuzamos port (EPP - enhanced parallel port) viszont teljes értékű adatátvitelre lett kitalálva, ezért az átviteli sebessége már jobban megközelíti a hagyományos, "beépített" SCSI vezérlők teljesítményét, akár 1 MB/sec adatátviteli sebesség is elérhető. Gyors parallel port-tal rendelkező I/O kártyákat külön lehet vásárolni, de az újabb kiadású notebook-ok és egybeépített multimédiás PC-k többsége már gyárilag ilyennel vannak felszerelve. Ezekhez kitűnően lehet használni ezt a kiegészítőt, hiszen nem kell azt az adott esetben garanciavesztéssel járó műveletet elvégezni, nevezetesen a készülék dobozát megbontani.

Mindhárom kiegészítőről elmondható továbbá, hogy teljes értékű SCSI felületet biztosítanak a felhasználónak, és ráadásul még az installálásuk is gyerekjáték (plug and play). Mindhárom készülék dobozában megtalálhatjuk a SCSIworks! programot, amely a legelterjedtebb SCSI felületű perifériákhoz biztosít meghajtóprogramot. A különféle fix és cserélhető merevlemezektől kezdve a magneto-optikai meghajtókon és CD-ROM meghajtókon át a scanner-ekig és szalagos adattároló egységekig minden vezérlőprogramot megtalálhatunk. Ezek felsorolása egy kissé hosszadalmas lenne, de a forgalmazó cég bármilyen kérdésre szívesen ad választ.



SlimSCSI

Ez a kiegészítő szintén a notebook tulajdonosoknak tehet jó szolgálatot. Az igényesebb készülékek rendelkeznek ilyen csatlakozási lehetőséggel is. Ez a kiegészítő a PCMCIA Type II, Type III és a Toshiba Type IV csatlakozóval ellátott készülékeken 2 MB/sec adatátvitelt tud biztosítani. Természetesen a felhasználási terület figyelembevételével a fogyasztási adatai is igen alacsonyak.

Egy későbbi számban megejtünk majd egy konkrét tesztet is, amikor is kiderül, hogy mit tudnak a valóságban ezek a kiegészítők.

SAKMAN

GENOA multimédia kártyák

NÉVJEGY

MIKROPO COMPUTER
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax.: 269-0151

GENOA multimédia kártyák

Előző GENOA ismertetőnkben (PC GURU 94/7) a cég grafikus kártyáival foglalkoztunk, mivel ezek alapozták meg a Genoa cég hírnevét. Ezt az ismeretet és szakértelmet sikeresen kamatoztatták az egyre fejlődő multimédia termékek piacán is. Azt már bátran állíthatjuk, hogy mára a Multimédia szó hozzá tartozik mindennapi életünkhöz és szinte minden a számítógéppel rendelkezők háza táján is találhatunk ezen kiegészítőkből. Ezzel az ismertetővel azoknak szeretnénk ismeretet, segítséget nyújtani, akik mostanában szeretnének hangkártyát ill. multimédia kiegészítést vásárolni.

AudioBlitz Stereo 32

Házi használatra készült 16 bites sztereó hangkártya, amely olcsó árával, szolgáltatásaival és jó minőségével besettenkedett az ismertebb gyártók, elsősorban a Creative Labs, Aztech stb... hangkártyái közé. Természetesen a hangkártya 16 biten biztosítja a felvételt és a lejátszást is, 4-től egészen 48Khz-ig. Különlegesnek számít még a három standard CD-ROM vezérlőn (SONY, PANASONIC, MITSUMI) kívül az ún. ATAPI IDE csatlakozó, amelyre az IDE csatlakozóval felszerelt CD-ROM meghajtók bármelyikét rá lehet illeszteni.Későbbi bővítési lehetőségként a hullámtáblával való bővítést említhetjük meg, melyre egy olyan külön interface szolgál, ami lábkompatibilis a 16 bites SoundBlaster kártyákon megtalálható csatlakozóval. A csatlakozóra bármely daughter board hullámtábla modul rátehető. MIDI csatlakozója természetesen kompatibilis a Roland MPU-401-es szabványával.

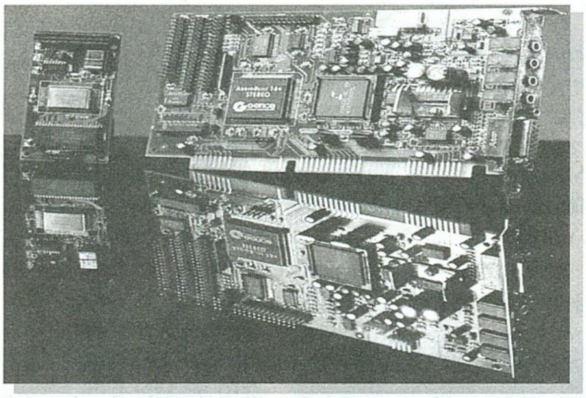
Az **AudioBlitz Stereo 3D** elnevezésű kártya ugyanaz, mint az előzőekben említett kártya egy ún. 3D hang kiterjesztéssel, amely a jövő egyik szabványa lehet, a kísérleti virtual reality felszerelésekben is ilyet találunk. A plusz chip meglepően realisztikus hangeffekteket produkál játékokban.

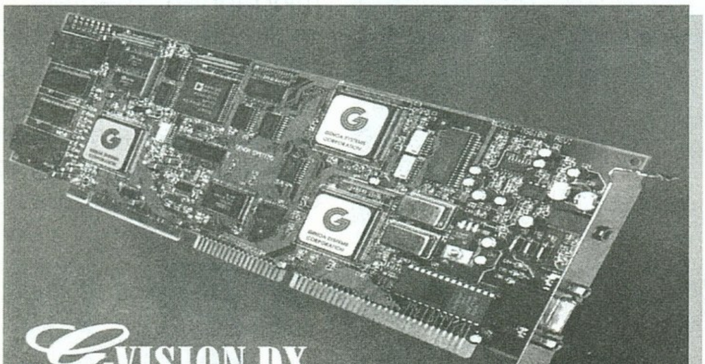
G-Vision DX

Ez egy teljesen új modell a Genoa cég termékskáláján, amely 1995 januárjától kapható. A kártya a divatos trendeknek megfelelően egy MPEG lejátszó kártya és egy 64-bites VESA-Local buszos grafikus kártya ötvözete. Ezzel elkerülhető az MPEG lejátszó kártyák legnagyobb problémája, nevezetesen a VGA kártyákkal való összekötés. Teljesen kiismerhetetlen, hogy az MPEG lejátszó melyik grafikus kártyával működik és melyikkel nem. Az MPEG I. szabvány mára bebizonyította létjogosultságát, hírek szerint a Windows 95 operációs rendszer is támogatja, ami az elterjedéséhez minden bizonnyal hozzájárul.
Ezekkel a kártyákkal az MPEG formátumú file-ok real time, teljes képernyős reprodukálása mellett, CD-I filmek és Karaoke CD-k is lejátszhatók. Az IRQ és DMA csatornák szoftverből állíthatóak. Grafikus chipként a Cirrus Logic népszerű 64 bites chipjét használja. A Genoa cég természetesen mind a grafikus gyorsító részhez, mind az MPEG lejátszó részhez biztosítja a megfelelő drivereket

MPEG: Dos és Windows driverek, Windows OLE 2.0, MPEG Video CD

Grafikus gyorsító: Windows / Windows NT, Autocad, OS/2, 3D-Studio, DOS driverek





AudioBlitz Stereo 32	paraméterek
Felvétel / Lejátszás	16 bit
Mintavételi frekvencia	4, 8, 11, 44 és 48 KHz
FM szintetizátor	Yamaha OPL 3 20 hang, 4 operátor
CD-ROM csatlakozók	Sony, Panasonic, Mitsumi, ATAPI IDE
Midi interface	Roland MPU-401
Kompatibilitás	AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, General MIDI, MS Sound System 2.0
Bővítési lehetőség	Hullámtábla csatlakozó

G-Vision DX paraméterei	
Grafikus gyorsító rész	
Grafikus processzor	Cirrus Logic CL-GD 5434 (64-bites gyorsító)
Felbontás	1280x1024-ig
Szín	16.8 millió szín 800x600-as felbontásig
Frissítési frekvencia	114 Hz-ig 640x480-as felbontásban
Memória	1 Mb standard, 2 Mb-ig bővíthető
Monitor Vezérlés	DPMS, VESA, Energy Star
MPEG Video tömörítés	
MPEG Video Szabvány	MPEG (ISO CD 11172)
Felbontás	6x16-tól 1024x768-ig változtatható képméret
MPEG Video lejátszás	30 fps (NTSC), 25 fps (PAL), 24 fps (FILM)
Video Megjelenítés	640x480-as felbontásban 90Hz-ig 800x600-as felbontásban 72Hz-ig 1024x768-as felbontásban 60Hz-ig
Overlay lehetőség	Van (VGA/SVGA felbontások keverése MPEG képpel)
MPEG Hang Szabvány	MPEG I és II
Frekvencia	20Hz-20Khz
Hang kimenet	Sztereo erősítő/fejhallgató kimenet
BUSZ CSATLAKOZÁS	VESA Local Busz

NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest, Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

Az AZTECH CDA 268-03I típusú, IDE vezérlős CD-ROM meghajtója

Az új IDE-csatolós Aztech CD-ROM meghajtó

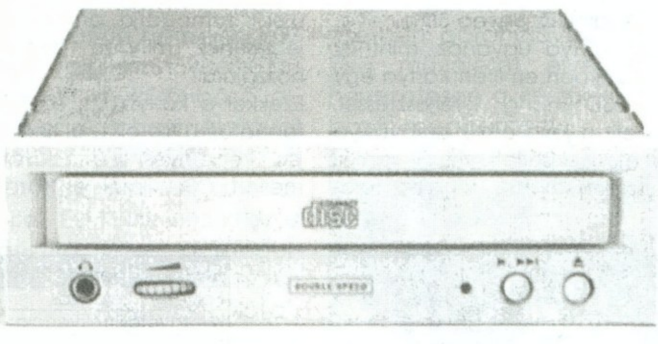
Vége a CD-ROM vezérlők területén uralkodó szabványosítási zűrzavarnak, a vezető gyártók megjelentek az új, mégis jól ismert IDE szabvány szerinti készülékekkel.

Így az AZTECH cég is az elsők között dobta piacra a megújult és már az új szabvány szerint működő, dupla sebességű CD-ROM készülékét, amely ha lehet még jobban sikerült mint a korábbi modellek.

A legfontosabb újdonság, hogy nincs szükség külön vezérlőkártyára, hiszen minden számítógépben található IDE Plus vezérlő, amelyre minden további nélkül csatlakoztatható a CD-olvasó. Kivétel persze, ha már két winchester üzemel a készülékben, ilyenkor mégis szükség van egy ún. másodlagos IDE vezérlőre.

Az új CD-ROM-meghajtó sokkal stabilabban működik és nem fog rajta ki semmilyen CD formátum.

A már szinte kötelező gyakorlatnak számító Kodak Photo CD és multisession mellett ez a készülék olvassa a Philips által kifejlesztett és kizárólagosan csak a Philips CD-k képességeként reklámozott (ez tehát a múlté!) CD-I rendszert, amely a digitálisan rögzített mozifilmek, ill. interaktiv video játékok nagy jövő előtt álló formátuma.
Az Aztech mind az átviteli sebességben mind a hozzáférési időben javított a korábbi értékeken, így a készülék kicsit túl is lépi az átlagos dupla sebességet.



Emellett mivel a jövő IDE szabványa az ún. Enhanced IDE is beépítésre került, ezért az újfajta Enhanced IDE vezérlőkkel további átvitel növekedés várható.

Végül, de nem utolsó sorban említést érdemel az Aztech különlegessége, amivel más CD meghajtónál nem találkozhatunk. Ez az ún. direkt audio lejátszás.
Míg más CD-ROM esetében a sima audio CD-k lejátszásához szoftver szükséges, ez az Aztech CD-ROM-nál a legegyszerűbb módon az előlapon elhelyezett gomb megnyomásával minden szoftveres segítség nélkül megoldható. Sőt ugyanezzel a gombbal léptethetünk is az egyes zeneszámok között, ugyanúgy mint az igazi HIFI-toronyba épített audio CD lejátszóknál.

Csak a teljesség kedvéért kell megemlíteni, hogy az előlapon a már kötelezőnek számító fejhallgató kimenet ugyanúgy megtalálható mint a hozzátartozó hangerőszabályozó. A motoros vezérlésű CD tartó tányér az Aztech-nál szintén magától értetődő.

Ez a korszerű készülék mindenben megfelel a mai multimédiás követelményeknek, sőt számos esetben túl is mutat azokon, s ami nem mellékes, mindezért nem kell magasabb árat fizetni.

AZTECH

A Reflexion CD recorder

A CD-ROM olvasók rohamos elterjedésével megnőtt az igény az olyan eszközök iránt, mellyel felvétel is készíthető a CD-ROM lemezre. Nagyon csábító a lehetőség, hiszen egy írható CD lemezre (CD-R, CD-Recordable) 650 MB információ fér el, ami akárhogyan is számoljuk 540 db HD-s floppy lemez, vagy 325.000 nyomtatott oldalnyi információnak felel meg. Nem beszélve arról, ha a saját winchesterünk kapacitását vesszük alapul.

A CD-k szabványát a SONY és a PHILIPS alakította ki. Először 1980-ban még csak az audio CD-re, ekkor még igazán fel sem merült mint adattároló. A HI-FI minőséghez kellett ez az akkor még mérhetetlenül nagy kapacitás. Gondoljunk arra, hogy ekkor jelent meg kb. a C-64. És ekkor még egy 20 MB-os winchester hatalmasnak számított. Szóval ekkor fektették le a különböző CD szabványokat, a nevüket az egyes szabványokat tartalmazó könyvek színéről kapták. Így létezik vörös (red), sárga (yellow), narancs (orange) stb.

RED BOOK az AUDIO CD-k leírását tartalmazza, a szabvány szerint 44.1 kHz-es mintavételezési frekvencia 16 bites adatokat tartalmaz.

YELLOW BOOK a CD-ROM lemezek szabványa kifejezetten a számítógépes adatok tárolására kialakított forma.

ORANGE BOOK az írható CD-re vonatkozó szabvány. Ez határozza meg, hogy egy CD-re ne csak egy menetben, hanem több alkalommal lehessen felírni a 650 MB-ot. (Multi-session.) Minden menet elején és végén bevezető és záró adatblokkok vannak, az első menet bevezetője 23 MB-os, és minden menet között 14 MB-os átvezetés szükséges, ennyivel csökkentve a tárolható adatmennyiséget.

Egy CD-R lemez, amennyiben megfelel az ISO 9660-as szabványnak, bármelyik CD meghajtóval olvasható. Ez teljes DOS kompatibilitást jelent a file szervezés szempontjából (directory és FAT felépítés), azaz a file nevek max. 8+3 karakterből állhatnak, és alfanumerikus, illetve aláhúzás karaktereket tartalmazhatnak.

A CD-n az adatok, eltérően pl. a winchesterektől, nem koncentrikus körökben helyezkednek el, hanem a hagyományos lemezekhez hasonlóan spirál alakban. Így az adatblokkok fejlécében nem szektor és sávszám szerinti információkat találhatunk, hanem a spirál kezdetétől számított időbeli távolságra vonatkozó adatokat.

A hagyományos CD-k és a CD-R lemezek között az a különbség, hogy míg az előbbit műanyag hordozóból préselik, addig az utóbbi előállítása során a speciális alapanyagú nyers CD-be egy erős lézersugár égeti bele az információt.

A Reflexion cég székhelye az Egyesült Államokban van, csak optikai adattárolók gyártásával és fejlesztésével foglalkozik. Különösen nagy gondot fordít az eszközök megbízhatóságára.

A Reflexion cég terméke az RF-4000-es sorozatú CD recorder. A készülék SCSI-2-es felületen kapcsolódik a számítógéphez, a PHILIPS CDU-521-es CD recorderrel kompatibilis. Maga a recorder ismeri az összes szabványt, de a CD recordereknél külön kell választani a hardver adta lehetőségeket, illetve a hozzá adott szoftver tudását. Így az RF-4000-eshez adott Corel SCSI szoftverrel csak CD-R lemezeket készíthetünk, multi-session módban is. A többi formátum pl. audio CD írásához meg kell vásárolnunk a megfelelő szoftvert. A készülék dupla sebességes (352.8 kB/sec), és olvasóként is definiálható, bár ebben az üzemmódjában meglehetősen lassú.

A közeljövőben még nem valószínű, hogy valaki otthoni saját felhasználásra CD-írót vásároljon, de mindenki elkészíttetheti a maga 650 MB-os CD-R lemezét cégünknél kb. 4.000 Ft-os áron. A biztonsági másolatoktól a különféle multimédiás felhasználásokig bármit tárolhatunk rajtuk.

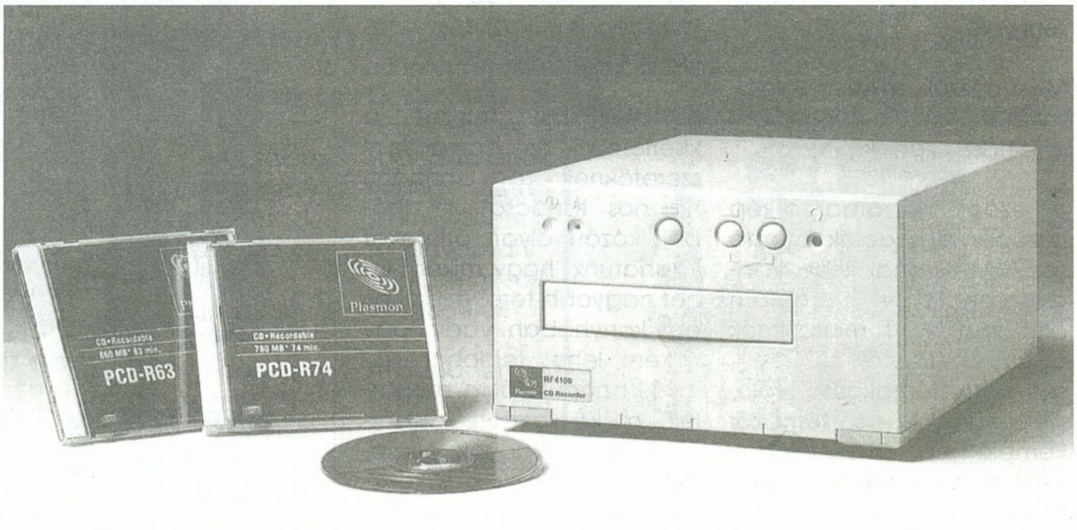
NÉVJEGY

CORDINES Computer
1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax.: 140-1443

Reflexion CD író berendezés

Az előző számban sajnálatos módon tévesen jelent meg a cégre vonatkozó információ. Az érintettektől elnézést kérünk.

Reflexion System



NÉVJEGY

AUTOMEX Kft.
1077 Bp., Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885 Fax.: 267-8546
ASTORIA Üzletház
1072 Bp., Rákóczi út 4-6.
Tel./Fax.: 267-9461

Multimédia CD-ROM-ok

Expert Home Design

A következőkben bemutatásra kerülő CD az EXPERT sorozat egyik jeles képviselője.

Az ebben a sorozatban megjelenő - megjelent CD-ken mindig is látszottak a magas fokú kidolgozottság és profizmus jelei.

A Home Design egy mintafilmeket és egy képalbumot is magába foglaló tervezőprogram, mellyel kényelmesen tervezhetünk úgy házakat, mint belső tereket is. Ez így eléggé nagyképűen hangzik, de ha valaki elég mélyen beleveti magát a programba, akkor a saját otthoni felhasználásra tökéletesen megfelelő, sőt, annál még egy kicsit profibb terveket is el tud készíteni vele.

Most nézzük, milyen szolgáltatásokat nyújt a program a felhasználónak.

A kezdeti állapotban a kép közepén egy ablak látható (az MM ikonnal ki-be kapcsolgatható). Itt a program által biztosított mintafilmek és képek érhetők el. Összesen négy témakörből válogathatunk. Az első témakör komplett házterveket tartalmaz, illetve ajánl a különféle igényeknek megfelelően. Itt a mintafilmeken az épületeket kívülről körbejárva nézhetjük meg (3D renderelt háztervek).

A következő terület az épületek belső berendezéseivel foglalkozik. Itt kiválaszthatjuk a megfelelő célra szánt helyiséget (konyha, lakószoba, stb.) és máris megnézhetjük a program által szolgáltatott mintákat. Elég jó minőségű fényképeket láthatunk a különféle stílusú és ízlésű berendezésekre. Természetesen a nagyvárosban lakók ugyanúgy megtalálhatják a különféle ajánlatokat, mint a vidéken élők.

A kiegészítő "apróbb" dolgokat nézhetjük meg a harmadik fejezetben. Itt találhatjuk meg többek között a parketta, padlószőnyeg és tapéta ajánlásokat. Ezek természetesen a megfelelő kiegészítőként szerepelnek a berendezett helyiség összképében. De sokféle egyéb dolgot is megnézhetünk még, például ablakokat, ajtókat, világítótesteket is. Sőt! A legfontosabb dologról is itt kaphatunk egy kis ízelítőt. Az otthoni biztonsági berendezések - itt az ADT Security Systems cég ajánlása, az egyik legmodernebb rendszer - is ismertetésre kerülnek. Ebben a fejezetben is sok ötletet kaphatunk a programtól.

A negyedik fejezet a kísérletezni és barkácsolni szeretőknek ad néhány hasznos tanácsot. Itt többek között olyan ötleteket kaphatunk, hogy miként lehet nagyobb teret nyerni pl. egy konyhában, vagy hogy miként lehet feldobni egy lakás hangulatát a megfelelően kiválasztott dísztárgyakkal. Itt kapunk ötleteket ahhoz, hogyan is kezdjünk neki egy üres lakás bebútorozásához, dekorálásához. A tervezni vágyók természetesen a lakás fűtéséről sem feledkezhetnek meg. A program segítséget ad a különféle területeken lakóknak lakásuk melegen tartásához (csak amerika). A kimondottan egyféle stílusú bútorok kedvelői találhatnak itt egy rövid ismertetőt a különféle stílusokról. Természetesen nem csak klasszikus stílusok vannak felsorolva. A legtöbb használható ötletet ebben a fejezetben találhatjuk.

Egy néhány szó erejéig a beépített tervezőprogramra is kitérnék.

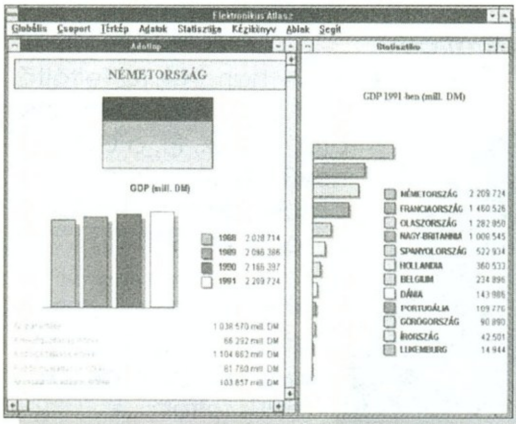
Az MM ikonnal eltüntethetjük a tippeket adó ablakot, hogy ne zavarjon a munkában. A képernyőn felül pull-down menük és egy ikonsor található. Itt tudjuk kiválasztani a rajzoláshoz szükséges opciót. Ezek használatára most nem térek ki, hiszen ez meghaladná a két oldalt. Mindenesetre egy Windows-os grafikai, vagy tördelőprogramot ismerő ember könnyedén kiismerheti magát a menük és ikonok rengetegében. Ezenfelül eléggé hasonló felépítésű mint az előbb említett programok. A hiányzó dolgokban a gépkönyv segít.

SAKMAN

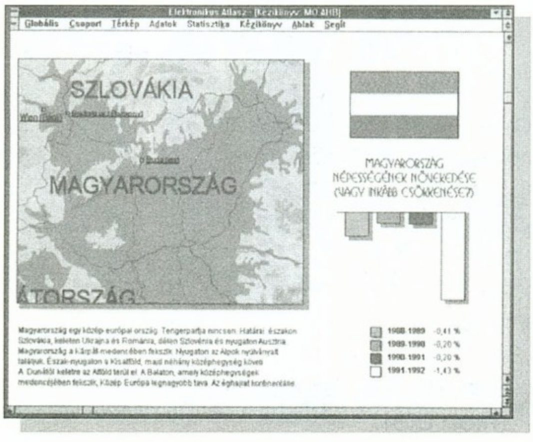
Politikai és Gazdasági Világatlasz

Ismételten egy nagy hiányt pótló kiadványt szeretnék bemutatni a következőkben.

Eme kiadvány megjelenéséhez is szorosan kapcsolódik az Automex Kft. neve, hiszen jelentős mértékben közreműködtek a megvalósításban és a megjelentetésben.



Ez a kiadvány az első MAGYAR nyelvű világatlasz. Nem is pontos kifejezés a világatlasz szó, hiszen ez a kiadvány ennél egy kicsivel több. Ez a kiadvány egy olyan multimédiás alkalmazás, mellyel majdnem teljes képet nyerhetünk Földünkről.



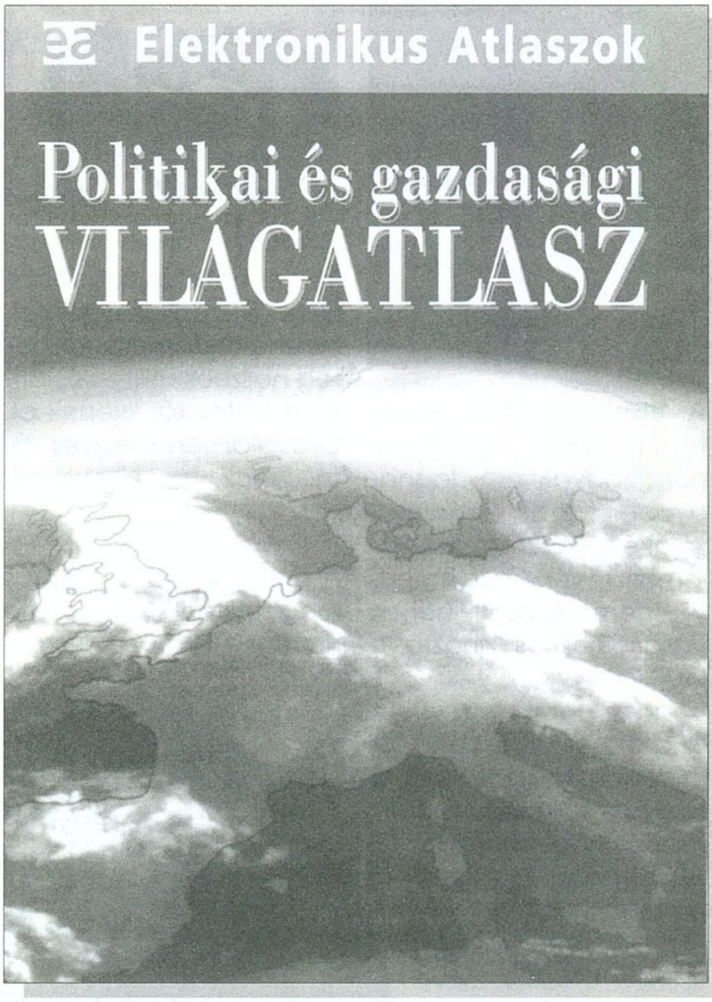
A szokásos nagyléptékű térképek mellett lehetőség van egy adott területre nagyítani. A program képes megjeleníteni az országhatárokat, szövetségi államok határait (pl. USA), domborzati és vízrajzi elemeket, és a városokat lakosság szerint csoportosítva. Természetesen a szélességi és hosszúsági köröket is megjeleníthetjük.
A program lehetőséget ad pl. egy ország helyének behatárolására, így nem kell keresgélnünk.
A különféle numerikus adatok alapján tematikus térképeket is megjeleníthetünk. A beépített segédprogram segítségével vetülethelyes távolságmérést és koordináta kijelzést is megvalósíthatunk.

Természetesen a program támogatja a nagynehezen beállított kép clipboard-ra mentését, illetve kinyomtatását is.

A program a térképek mellett természetesen adatokat is szolgáltat. A szöveges és numerikus adatok a következők:

- általános adatok
- társadalom
- demográfia
- gazdaság
- energia
- oktatás
- egészségügy
- idegenforgalom
- közlekedés
- időjárás

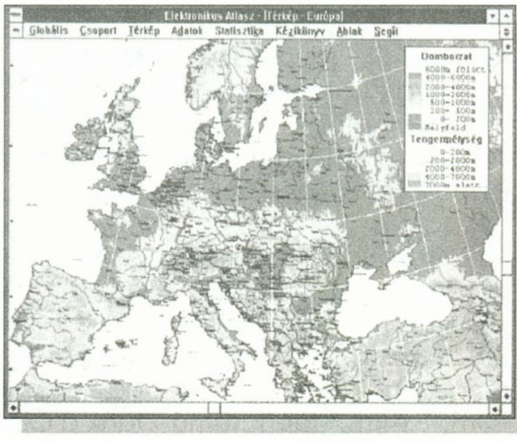
Ezen adatok



megjelenítése a könnyebb kielemzés érdekében diagramok segítségével is lehetséges. A lehetőségek: oszlopdiagram, sávdiagram, és tortadiagram, és természetesen ezek összehasonlítására is lehetőség van.

Azt hiszem, ez a pár sor korántsem adott teljes mértékű információt erről a kitűnő kiadványról.
Azért remélem sok olvasónak kedve támad személyesen is meggyőződni a program sokrétűségéről.

A kiadó tervezi további, hasonló színvonalú Multimédia CD-k megjelentetését is. A



megjelenést követően mi is hírt adunk ezekről a CD-kről.

A következő kiadványok várhatóak a közeljövőben: Magyarország gazdasági atlasza, Világörökségek, Tengerfelszín alatti domborzatok, Természetvédelmi atlasz.

SAKMAN

NÉVJEGY

PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

GUS CD

GUS CD

A Pixel Graphics, mely talán az Ultrasound hangkártyák legnagyobb hazai forgalmazójaként és mókás reklámjai révén vált ismertté, nem maradt hűtlen vásárlóihoz és kihozta a GUS CD-t.

Ez a CD az Ultrasound tulajdonosoknak rengeteg hasznos cuccot tartalmaz és nagy hiányosságot pótol az itthoni piacon.
A CD-n fenn vannak a legfontosabb - GUS hangkártyát támogató - demo-k, mint pl. a Second Reality, Elements, stb... Ezeket aki még nem látta, az fél ember, és hiányos a Gravis-os műveltsége. Gyorsan pótolja!

Természetesen nem csak demókat találhatunk a lemezen. A legjobb - Ultrasound-ot favorizáló - shareware-játékok is megtalálhatóak rajta. Ilyenek mint Doom, Epic Pinball, Tetris, Zone 66, ...

Az Ultrasound nagy erőssége az Amigás modulok jó minőségű lejátszása is. Ezért került a lemezre rengeteg .mod, .ult, .s3m, .mtm formátumú file. A hétköznapi, többnyire játszani szerető felhasználó számára rengeteg hasznos utility-t és driver-t tettek rá. Ilyenek pl. Gravis-driverek egyes játékokhoz, pl.: Sierra-driver.

A utility-k közül fontos megemlíteni a *piano* nevű programot, mellyel Windows alatt midi-billentyűzet nélkül is zenélhetünk.

Azokról sem feledkeztek meg a készítők, akik inkább zenélni szeretnek. Rengeteg hasznos segéd-programot találhatunk a CD-n:

mod2midi: mod-okat átalakítja midi-file formátumba, így már sokkal kényelmesebben lehet editálni őket.

mod2pat: a mod-ban tárolt hangmintákból Gravis-os patch-eket csinál.

Ultratracker és társai: az összes fontosabb Gravis-t támogató mod-szerkesztő helyet kapott a CD-n, ezenkívül a lejátszásukhoz szükséges programok (mint az Iplay is) is természetesen ott vannak.

A Gravis-szal igen hatékonyan lehet midi alatt zenélni, ezért az ehhez szükséges összes fontos dolog felkerült a lemezre:

- 40 megabyte-nyi patch formátumú hangminta.

- 50 megabyte-nyi mindenféle wav-file, melyekből csúcs hangmintákat csinálhatunk.

- hangminta-feltöltő, szerkesztő és konverter programok. Pl. a GUSTAV nevű, talán legprofibb patch-editor is ott van a többi között!

- gravis-os midisequencer, mely támogatja a hangminták dinamikus feltöltését.

És még sorolhatnám a sok-sok finomságot!

A CD-t szerintem minden Ultrasound tulajdonosnak érdemes beszerezni, mivel mindenki találhat rajta magának olyan hiányzó dolgokat, melyekkel sokkal jobban kihasználhatja ebben a kiváló kártyában rejlő lehetőségeket játékoknál és zenélésnél egyaránt.

Charlie

Classic Library

NÉVJEGY

KOBAK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

Jobb előre felkészülni a nehéz napokra - mondta valamikor az ókorban Aesopus. Ezt onnan tudom, hogy megtaláltam az úr egyik állatmeséjét (A hangya és a tücsök) az Andromeda Interactive Ltd. cég Classic Library (Klasszikusok könyvtára) CD-jén.

Ez a CD szenzációsnak is mondható óriási szöveggyűjteményt tartalmaz, amelyet egyszerűen kezelhető felhasználói felület segítségével böngészhetünk.A CD-n 247 szerző művei és életrajza található, több mint 600 vers vagy versgyűjtemény, 144 novella és fabula, több mint 60 regény, 40 színdarab, életrajzok, vallásos írások, esszék, beszédek, vitairatok, főbb filozófiai, történelmi és teológiai tárgyú munkák és még rengeteg egyéb írásmű. Filozófiától és politikától kezdve az érzelmes regényeken, komédiákon, kalandokon át a tudományos-fantasztikus irodalomig minden témakör megtalálható ezen a lemezen.

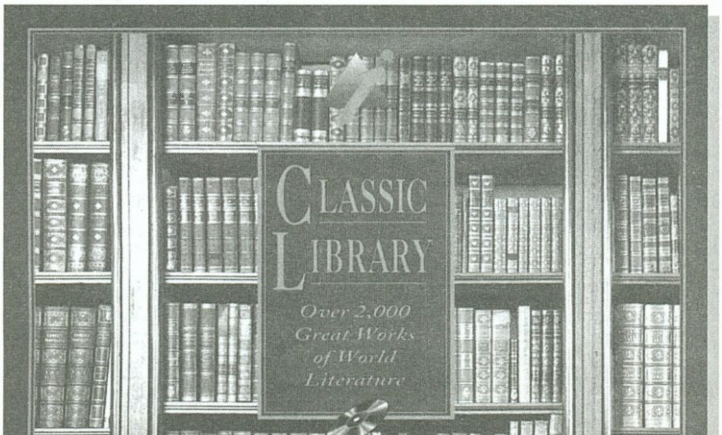
No, ha már ilyen nagyszerű ez a könyvtár, mindjárt egy hátrány: a világirodalom eme remekei csak ékes angol nyelven állnak a rendelkezésünkre. Igaz, nagymértékben segítheti ez például az angol nyelvet gyakorolni vágyókat, mert egy olyan forrásgyűjteményt használhatnak (kb. 10-15 angol nyelvű könyv áráért), amit igen-igen nehéz kimeríteni. Még egy korlátozás: a kezelőprogram csak WINDOWS alatt használható.

A Classic Library tulajdonképpen, mint a neve is mutatja, könyvtár, amit persze sokkal egyszerűbb kezelni mint akár a Szabó Ervin könyvtár egyetlen termét. Ugyanis ebben (a Classic-ban) a karosszékben ülve tudunk szinte csak egérkattintásokkal cím szerint, szerző szerint vagy akár szövegrészletek szerint is keresni, elrendezhetjük a könyveket a saját ízlésünk vagy szükségleteink szerint az ún. könyvjelzőket használva, sőt az olvasott szöveghez megjegyzéseket fűzhetünk, át is írhatjuk, színezhetjük, megváltoztathatjuk a betűtípust, de a beépített szövegszerkesztő segítségével saját írásainkba is másolhatunk idézeteket.

Nézzük közelebbről a programot.

Az installálás egyszerű: a WINDOWS Filekezelőjét (File Manager) vagy a Futtat (Run) menüpontot használva a CD-ROM meghajtóról el kell indítani a SETUP.EXE programot, ami pár pillanat alatt felmásolja a WINDOWS katalógusba a Classic Library futtatásához szükséges néhány file-t és létrehozza az Andromeda nevű csoportot, amelyben elhelyezi a program és a README ikonját. Ezután már használhatjuk is a programot.

A Classic Library indítása után egy elegáns könyvtárszobában találjuk magunkat. A képernyő tetején látható nyomógombokkal tudjuk a könyvtárat kezelni. Vegyük sorra ezeket.



Bookshelf - Könyvespolc: a gomb megnyomása egyenértékű a könyvespolcon elhelyezett egérklikkeléssel. Hatására előrepül egy könyv a polcról, kinyílik és elénk tárul a könyvek cím szerinti listája, amelyben ezután kikereshetjük a kedvünkre valót.

Authors - Szerzők: ehelyett megnyomhatjuk a könyvtárszoba íróasztalán elhelyezett Lenin fejet (persze lehet, hogy nem róla készült), aminek hatására a fej megcsóválja magát és a szerzők névsorát kapjuk. Ha kiválasztunk egy nevet, az ablak alsó felében megjelennek az itt rendelkezésre álló művei.

Bookmark - Könyvjelző: ha tetszik, az asztalon levő könyvjelzőn is klikkelhetünk az egérrel, erre az megemelkedik, mintha készülne egy könyvbe, és az eddig megjelölt könyvek listája kerül elénk.

Search - Keresés: kattinthatunk az asztalon levő kartotékdobozon is, erre ebből egy karton meglobogtatja magát, és egy keresés ablakot találunk a képernyőn amelyben kiválaszthatjuk, hogy egyszerű (egy szó), összetett (több szó egyszerre), szerző vagy cím szerinti, illetve típus, nemzetiség vagy keletkezési dátum szerinti keresést akarunk végrehajtani.

Kíváncsi voltam, milyen magyar vonatkozású művek tekintetnek Classic-nak, így hát újkeletű tudományomat mindjárt kipróbálhattam egy valós feladattal: Elindítottam a keresést (Field opció - <Any> Hungarian <Any>) és egyetlen magyar művet találtam: az Orczy bárónő által írt A vörös pimpernel című regényt.

History - az eddig előkeresett művek jegyzéke: ugyanaz, mintha az asztalon levő nagy könyvre kattintunk. A könyv kinyílik, majd becsukódik és elénk kerül a lista.

Wordprocessor - Szövegszerkesztő: a hatás ugyanaz mint az asztalon levő jegyzettömbre klikkeléssel. A toll íráskész állapotba kerül és elindul egy szövegszerkesztő, amely hasonlít a Word for Windows-ra, de természetesen messze kevesebbet tud, tudásban inkább a Write-hoz van közel. Viszont van arra is lehetőségünk, hogy a program beépített editorát lecseréljük valami másra, pl. az említettek egyikére.

Help - Segítség: a szokásos módon kezelhető (hála neked Windows!) help-rendszer indítása (szintén angol nyelvű még a magyar Windowsban is).

Tetszik a programban, hogy rengeteg mű közül választhatok, bár olvasni inkább papírról szeretek. Igaz, ha tetszik, kinyomtathatom a kiválasztott művet vagy egy részét. Az is jó dolog, hogy tetszés szerint egészíthetem ki a szövegeket, hogy tudok szavakra keresni az egész adatállományban, s az különösen tetszik, hogy mindez nem tart sokáig.

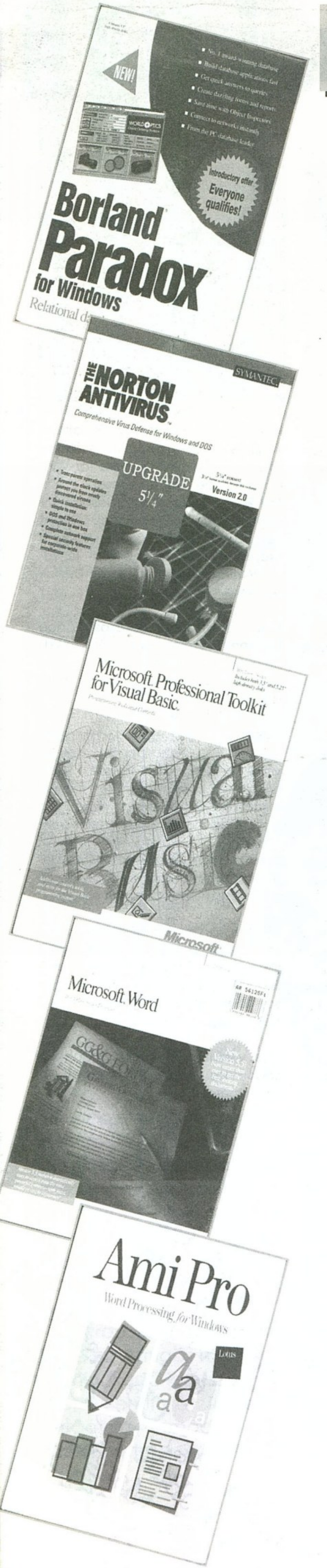
Nagyon jó, hogy a saját szövegeimbe egyszerűen másolhatok idézeteket. Tetszenek a rövid animációk is (különösen a tűz lobogása) és a kandallón levő repülőmodell hangja.

Nos, visszatérnék eredeti elfoglaltságomhoz. Nézzünk talán egy kis Homéroszt...

Tóth Gábor

Váltsd Pénzre a PC Gurud!
Ez a sarok újsággal
200 Ft-nyit
ér

Tagsági vagy CD vásárlásnál
A KoBaK PC CD-nél
1024. Margit krt. 29
T: 1362-483



Kedvezményes akció!

BORLAND termékek:

dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-

Egyéb termékek:

Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-

LOTUS termékek:

Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-

MICROSOFT termékek:

Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

RETRIBUTION

A 24. század küszöbén az emberiséget mindössze egy apró hajszál választotta el a totális pusztulástól. Az éhínség olyan méreteket öltött, hogy egy darabka kenyérért mindenki képes lett volna ölre menni a másikkal. Nem nagyon volt kilátás bármilyen megoldásra mely enyhíteni tudta volna a kialakult helyzetet, ám ekkor váratlanul a Föld látogatókat kapott.

A Krellanok mint megváltók érkeztek a világűrből, s tudásukkal szerencsére sikerült az éhínség fenyegető rémét megfékezni. Az idegenek átadták szinte határtalannak tűnő tudásuk darabkáit a földi embereknek, így az emberiség ismét fejlődésnek indulhatott. Segítségükkel új technológiákat és gyógyszereket sikerült kifejleszteni, de a legfontosabb amit az emberek tanulhattak tőlük, a béke szeretete volt. A Föld lakói lassacskán újra kiméreszkedtek a világűrbe, s hamarosan nekiláttak az első lakatlan bolygó kolonizálásának is. Mindössze két évtized telt el a Krellanok megérkezése óta, s máris alig lehetett olyan bolygót találni a Föld közelében, ahol nem emberkéz alkotta épületek emelkedtek volna az ég felé. Az emberiség aranykorát élte, nem voltak háborúk és betegségek, mindenkinek bőven jutott hely, béke uralkodott a galaxisban. Az emberiség gyarapodott és gyarapodott. Mindenki elégedett volt, legfőképpen a Krellanok. Akkor azonban még senki sem tudta, hogy valójában miért...

2425-ben azonban egy váratlan esemény kapcsán sokmindenre fény derült. Történt ugyanis, hogy egy Krellan életmentő-kapszula sodródott az egyik emberi irányítás alatt álló űrbázis -az Aphelion- közelébe, fedélzetén egy földi nővel. De vajon mit keres egy földi nő egy Krellan életmentő-kapszulában? Ez a kérdés már magában is felkeltette a bázisparancsnok érdeklődését, sajnos azonban a kapszula utasát nem sikerült magához téríteni. A parancsnok nem hagyta ennyiben a dolgot, és elrendelte a memóriavizsgálatot... Az eredmény mindenkit megrendített! A nő valójában nem is nő volt, hanem egy Krellan alakváltó. Kiderült továbbá, hogy mi is a Krellanok célja az emberiséggel, és ez a cél olyan alattomos volt, hogy elhinni is csak nagyon nehezen lehetett. Megmentették ugyan a Földet a teljes pusztulástól, de csupán egyetlen önző céllal: hogy a későbbiekben megfelelő legyen a táplálékellátásuk! Az emberek pusztán tenyészállatként voltak számontartva, melyeket ha elég nagyra nőttek, egyszerűen le kell szüretelni! Ezért támogatták a földiek kolonizálási törekvéseit is, mivel így az emberek különböző bolygókon szétszórva nehezebben tudták egymással a kapcsolatot tartani, arról nem is beszélve, hogy a Krellanok akárhova nyúltak, mindenütt találtak "táplálékot"! Az aljas terv tehát kitudódott, az idegenek azonban gondoskodtak róla, hogy a bázis lakói a Földet már ne tudják értesíteni... Az egyetlen lehetőség szembeszállni a Krellanokkal, kik titkuk felfedését követően nem kockáztatva eddigi munkájuk "gyümölcsét", valószínűleg nem fog-

nak sokat várni a végső csapással az emberiség ellen! Nincs vesztegetni való idő, meg kell állítani őket! Bűnhődniük kell tettükért...

Hősünket kezdő pilótaként helyezték az Aphelionra, s akkoriban természetesen még fogalma sem volt róla, hogy idővel neki kell majd megmenteni az egész emberiséget. Változnak az idők, és most rajta -rajtunk- a világ szeme...

Az elég kellemes és megfelelően hosszú intró után a főmenüben találjuk magunkat, mely szerencsére nem szorul különösebb magyarázatra, de azért pár szót nem árt ha ejtünk róla biztos ami biztos alapon. A "Register Pilot" választásával nemcsak pilótánknak adhatunk nevet, de a játék nehézségi szintjét is meghatározhatjuk. A tapasztalatok szerint a "Seasoned" fokozat felel meg a normál nehézségi szintnek, habár egy idő múlva eléggé eldurvul a dolog normál fokozat ide vagy oda! A másik két választható szintet ennek ellenére is csak a végletek embereinek ajánlom, mivel ha már elkezdtünk egy hadjáratot, nem változtathatunk az előzőleg beállított szinten. Ezt azért jobb megfontolni mielőtt nagyon belemerülnénk a játékba, annál is inkább mert a későbbiekben már nem két perc megcsinálni egy bevetést! A "New Campaign", "Old Campaign" opciók magukért beszélnek, a "Retire" pedig az "Exit to DOS" megfelelője.

RETRIBUTION

A Retributiont leginkább a Comanche-hoz lehetne hasonlítani, talán egy kis Wing Commander beütéssel. Egészen kellemes program, de azért biztosan nem ez lesz az év játéka...

Hardware igény:
386DX/40, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM, DOS 5.0, MSCDEX 2.1

74%

GREMLIN

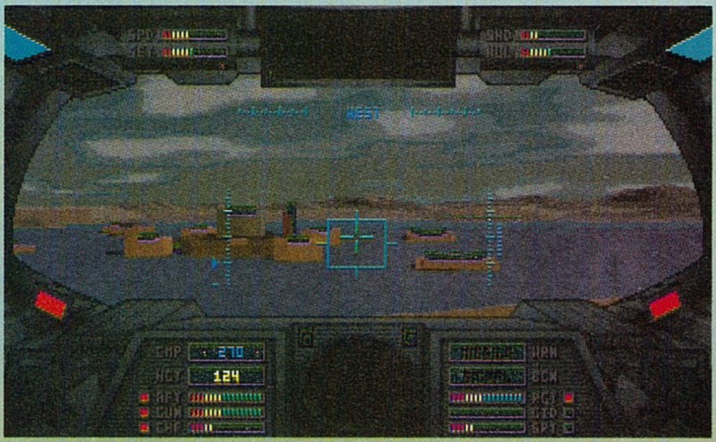
PC CD-ROM

Pályafutásunkat az Aphelion űrállomáson kezdjük, annak is a központi auditóriumjában. Innen majdnem minden fontos helyszín elérhető, nem beszélve arról, hogy a bázis parancsnokával is itt beszélgethetünk. Ő egyébként többnyire csak a kisebb hadjáratok sikeres (esetleg sikertelen) befejezésekor hajlandó szóba állni velünk, bár máskor nem is nagyon áll módunkban faggatni, hiszen úgy is az űrhajónkban csücsülünk. A parancsnok tájékoztat a kialakult helyzetről, a bevetés sikereiről, valamint a következő hadjárat céljairól. Tulajdonképpen ő tölti be a "story-line" szerepét a játékban. Ugyancsak az auditóriumban van az eligazítás (Briefing) is, melyben nagyon lényegretörően, képekkel illusztráltan van meghatározva a következő bevetés célja. Feladatainkat egyébként máshonnan is megtudhatjuk majd, de bevetés előtt nem árt mindenképpen benézni ide, mivel a képek nagyon sokat segítenek abban, hogy mit is kell pontosan a levegőbe röpítenünk.

A "Living Quarters" hálófülkénk megfelelője. Az ajtóra clickelve visszajutunk az auditóriumba, az ágyat választva pedig kiléphetünk a programból. A legfontosabb tárgy azonban itt is PC-nk. Kiválasztása után egy újabb menübe kerülünk, melyben az első pont a "Pilot's Performance Screen". Ez lényegében egy összesítő képernyő arról, hogy valójában mit is értünk el eddig, hány földi illetve légi célpontot tettünk hűvösre stb. A "Training Performance Screen" hasonló statisztikákat közöl, csak éppen a gyakorlószimulátorban elért eredményeinkről. A "Save/Load Screen" elég egyértelmű, habár azt érdemes megemlíteni, hogy csak bevetések után lehet állást menteni. A "Personal Tactics Log" azon okosságok gyűjteménye, melyekkel a bevetések előtt halmoz el társunk. Habár kezdetben elég evidens dolgokat tanácsol (pl.: Ha bajban vagy, csapj rá az Afterburner gombjára és húzd el a csíkot...), a későbbiekben érdemes odafigyelni a tanácsaira, mivel helyenként egészen értelmes dolgokat is tud javasolni.
Szintén az auditóriumból érhetjük el az "Aphelion Command"-ot, azaz a központi irányítótermet is. Itt dolgozik a Co-ordinátor hölgy, aki valójában az egyes küldetések kidolgozásáért felelős. Az összes Krellanokra vonatkozó információ birtokában az ő feladata, hogy meghatározza a bevetések pontos célpontjait. Célszerű vele konzultálni mielőtt nekiindulnánk pusztítani az idegeneket, mert a megfelelő infók nélkül elég hamar elhalálozhatunk. Habár az eligazításon pontosabban (azaz inkább vizuálisabban) határozzák meg a célokat, a várható körülményekről csak a Co-ordinátortól értesülhetünk. Itt is találunk egy magányos PC-t az asztalon, amit ha kiválasztunk, a "Reference Computer" nyújtotta szolgáltatásokhoz jutunk. Ez a PC tulajdonképpen egy adatbázist tartalmaz a Szövetségi és a Krellan fegyverekről, valamint az ismert naprendszerekről. Ahogy haladunk a játékban, természetesen ezek az adatok változhatnak és változnak is (új fegyverek kifejlesztése stb.). Ugyanitt elolvashatjuk a hajónaplót is, melyhez mindig egy hadjárat sikeres befejezése után csapódik hozzá néhány újabb bejegyzés.

A "Training Simulator" nevéből adódóan is harci képességeink csiszolására szolgál, itt ugyanis lehetőségünk nyílik némileg nyugalmasabb körülmények között kipróbálni a Szövetségi vadászgép vagy akár egy A.T.V. (All Terrain Vehicle) vezetését. (Ez mellesleg minden kezdő pilótának melegen ajánlott.) A terminálra clickelve választhatunk a két jármű, valamint a felkínált gyakorló üzemmódok (úgymint Laser-Gun Firing, Rocket Firing vagy Mixed Firing) közül. Miután teljesítettük a gyakorlóbevetést, a számítógéptől pontos értékelést kapunk eredményeinkről. A program el is tárolja ezeket az eredményeket, és ez az a képernyő, amit néhány más PC-ről is lekérhetünk az állomás területén.

Miután már pontosan tudjuk, hogy mit is kell csinálnunk a következő hadjáratban, itt az ideje, hogy neki is lássunk. Azért beszélek következetesen hadjáratról, mivel eltérően más hasonló játékoktól, itt az egyes bevetések után nem az állomásra térünk vissza, hanem egy hordozóűrhajóra. Egy-egy magasabb cél eléréséhez ugyanis többnyire négy bevetést kell teljesítenünk, és csak ezután pihenhetünk egy kicsit a hálófülkénkben. A sztori tehát kisebb egységekre van tördelve, ezeket az egységeket hívják hadjáratoknak. Ha most kezdtük a játékot (vagy esetleg éppen befejeztünk egy hadjáratot), a "Coursa Drop-Ship"-et kell választanunk, hogy az előbb említett szállítóhajóra kerülhessünk. Itt találkozhatunk egy jóvágású kopasz úriemberrel, ki egy veterán pilóta, s mellesleg a szállítóhajó parancsnoka. Ő az aki minden hadjárat előtt ellát jótanácsaival, melyeket nem árt megszívlelni. (Ezeket a tanácsokat olvashatjuk egyébként a "Personal Tactics Log"-ban.) Az űrhajó belsejéből elérhető az állomás minden fontosabb helyszíne a "Training Simulatort" kivételével, erre azonban itt értelemszerűen nem is lesz szükségünk. Minden egyes küldetés teljesítése után aktívvá válik a "Com-Link" is (nagy képernyő a jobb alsó sarokban), melyen keresztül a Co-ordinatortól megkaphatjuk az értékelést a teljesítményünkről, valamint a következő bevetés pontos célpontjait.



Ezektől a célpontoktól függően osztanak be minket vadászgépre vagy ATV-re. Nagy különbség nincs a két jármű irányítása között (persze eltekintve attól az apróságtól, hogy az egyik repül, míg a másik kúszik), így nem is akarok nagyon külön foglalkozni velük. A műszerfalakon a jelölések többnyire nagyon egyértelműek (a gépkönyvről nem is beszélve), de azok kedvéért, akik nem nagyon járatosak ebben a műfajban, talán nem árt pár szót szólni a rövidítésekről. Az "SPD" és a "SET" éppen az aktuális, va-

lamint a beállított sebességünket jelzi, szabályozni a számgombokkal vagy a "+;-" billentyűkkel tudjuk őket. Az "SHD" a jármű energiapajzsainak állapotát jelöli, sérülések után ez egyébként idővel magától feltöltődik. Ha úgy kaptunk találatot, hogy a pajzs már nem tudta teljesen felfogni a becsapódást, akkor bizony a hajó burkolata is megsérülhet. Ezt hivatott jelezni a "HUL" jelű műszer. Ellentétben a pajzzsal, ez az adott küldetés alatt már nem fog "meggyógyulni". Ugye senkinek sem kell magyarázni, hogy mi történik akkor, ha mindkét előbb említett műszer nullát mutat... A "CMP" egy közönséges iránytű, a "HGT" pedig a tengerszinthez számított magasságunkat jelöli. Az "AFT" az

utánégető (Tab) állapotát, a "GUN" pedig a lézerek energiaszintjét mutatja. Természetesen idővel mindkettő energiája visszatöltődik, a lézerek érdekessége azonban, hogy minél feltöltődöttebb állapotban tüzelünk velük (Space), annál izmosabb lesz a lövés (habár ezt a képernyőn nem lehet látni). A "CHF" a még rendelkezésre álló Chaff-ok számát jelöli. A programozók egyszerűen oldották meg az ellenséges rakéták elleni védekezést (nincs ECM vagy Flare), hiszen elég rácsapni a "C" gombra és az adott rakéta igen nagy valószínűséggel nem fog eltalálni, ha a kioldás után gyorsan más irányba kezdünk el repülni. Többnyire a változatos domborzat is nagy segítséget jelent, a dombok és völgyek tengerében ugyanis rakéta legyen a talpán ami követni tud bennünket. Az egyetlen probléma, hogy többnyire nem egy rakétát szokott kilőni ránk... Egyébiránt a "MISSILE" felirat tájékoztat arról ha ez történik, a "SIGNAL" üzenet pedig különleges csomagok, vagy egyéb, az adott küldetés szempontjából fontos tárgyak közelségét jelzi. Az "RCT" a rakéták, a "GID" a "Guided Missile"-ok, míg az "SRT" a "Smart Missile"-ok még rendelkezésre álló mennyiségét jelöli. Köztük az "Enter" segítségével lehet váltogatni, a tüzelés pedig az "ALT"-tal történik. A rakéta a legerősebb támadó fegyver, hátránya, hogy nem rendelkezik nyomkövető berendezéssel. A hiányosságot pótlandó ott a "Guided Missile", ehhez azonban előbb a "T" gombbal be kell fogni a célpontot. Hasonlóképpen működik a "Smart Missile" is, itt azonban a célpontot mindvégig a HUD-ban kell tartani a biztos találat reményében. Mind közül ez utóbbinak a legkisebb a tűzereje. Érdemes szót ejteni még a speciális fegyverekről is, melyek csak néha lesznek a hajónkon, akkor viszont igen fontos szerepet fognak játszani. Az egyik ilyen spec kütyü a "Vulcan Device", mely képes több mérföldes körben még a köveket is megolvasztani. A másik érdekesség a "Torpedo" mely pont olyan mint egy torpedó (ki hitte volna). Ha az előbb említett szerkezetek bármelyike megtalálható a gépünkön, a radar jobb- és bal fölső sarkában egy kis zöld négyzet fog megjelenni a kioldás pillanatáig, mely esetünkben a "CTRL" billentyűvel törté-

nik. A terület domborzati térképét az "M" gombbal tudjuk elővarázsolni, ez egyébként kiválóan alkalmas stratégiánk megtervezésére. Külön beállíthatjuk, hogy mit akarunk a térképen látni, s mit nem, sőt, bizonyos tereptárgyakat ki is nagyíthatunk a képernyő jobb felső sarkában lévő mezőben. Fontos megjegyezni, hogy helyenként a Krellanok speciális álcázó berendezést használnak, és az ilyen objektumok nem jelennek meg a térképen. Tárgyat a játéktérről felvenni a "P"-vel, ledobni a "D"-vel tudunk (ha ilyesmit kell tennünk, arról előbb mindig tájékoztatni fognak). A HUD (Head Up Display) itt is

olyan mint bármelyik másik szimulátorban. Középen egy iránytű, bal oldalt a magasságmérő, jobb oldalt pedig a sebességmérő helyezkedik el. A magasságmérőhöz egyetlen apró megjegyzés, hogy a vízszintes csíkok az oszlop mellett a felszín, a kis háromszög pedig gép magasságát jelölik (természetesen csak vadászgépnél). Ha a háromszög pirosra vált, túl alacsonyan repülünk. Ez egyébként alapjában véve nem egy nagy hátrány, mivel így a rakéták nehezebben fognak be, és könnyebben célt is tévesztenek.

Hát ennyi lett volna a Retribution és nem több! A grafika és az animációk szépek, a hangok jók, a játszhatóság is kellemesnek mondható, de valami mégis hiányzik a játékból. Sokáig nem tudtam meghatározni, hogy mi is az a dolog, ami miatt valahogy nem tudtam igazán lázba jönni a programtól, míg végül rájöttem, hogy a hangulattal van a baj. Hiába a nagyon gonosz Krellanok, nem tudtam beleélni magamat a történetbe. Lőni kell mindent ami mozog, de ez így magában nálam még kevés az üdvösséghez. Mindez persze csak a magánvéleményem, lehet, hogy mások másképpen értékelik a programot. Én mindenesetre már a Wing Commander III-ra spórolok!

Del

DEATH GATE

Egy nagyon jó fantasy a Legend cégtől. A nem túl nehéz játékmenet kellemes szórakozást ígér minden kalandornak.

Death Gate

Hardware igény:
386/33, VGA, 4 MB RAM, MS-DOS 5.0, CD-ROM, MOUSE

88 %

LEGEND

PC CD-ROM

A Legend név fogalom a kalandjátékkedvelők között. Legújabb játékuk, a DEATHGATE minden 'hívő' szívét megdobogtatja. Az már külön csemege, hogy a sztori a hazánkban is méltán népszerű Margaret Weis és Tracy Hickmann (lásd Dragonlance krónikák) egy regényciklusán alapszik. Ebből a sorozatból, amely a Deathgate Cycle nevet viseli, most jelent meg a hetedik rész Amerikában. A szerzők ehhez a játékhoz egy külön kis novellát írtak, amelynek ugyan a játékhoz nem sok köze van, de segítségével már a kezdetek előtt megfelelő 'fantasy' hangulatba ringathatjuk magunkat. Habár ez 'csak' egy mezei kalandjáték nem pedig RPG, hemzsegnek benne a törpök, elfek és legalább annyit fogunk varázsolni (illetve próbálkozni), amennyit az egész Ultima sorozatban együttvéve.

Még egy apróság: a játékban rengeteget kell olvasgatnunk, ezért az angol nyelvtudás ajánlott. Erősen emlékezet ez a tulajdonsága a Legend régebbi - általam csak 'szövegszerkesztős'-nek nevezett - játékaira (Spellcasting sorozat stb.), a 'user interface' pedig olyan, mint a Xanth-ban vagy a Hoboken-ben volt. Azt hiszem ennyi bevezető elég is volt, lassan el is kezdhetünk játszani...
A háttértörténetről nem sokat kívánok szólni, egyrészt mert mindenki elolvashatja magának, másrészt pedig akkor az egész újság Deathgate-tel lenne tele. Ez annak köszönhető, hogy a sztori elég összetett és emellett kellően kusza is. Azért a legfontosabb dolgokat megemlítem.

Miután túléltük a kellően borzalmas 'agyonrenderelt' intro megtekintése által okozott heveny sokkot, Lord Xar köszönt bennünket. Vele társalogva sok érdekes dolgot tudhatunk meg. Többek között azt is, hogy életünket csak neki köszönhetjük, ő szabadított ki a Labirintusból, mivel egy feladata van számunkra. Ez a következő: népünket bizonyos Sartan-ok ide, a labirintusba száműzték, miután a világot öt részre osztották fel. Xar kiszabadult a labirintusból és meglepődve tapasztalta, hogy a Sartan-ok eltűntek. Ahhoz, hogy a világot újraegyesíthesse, Xar-nak szüksége van az ún. World Seal-ra, amely - hasonlóan a világhoz - több darabban található, mindenfelé elszórva.

Feladatunk tehát a Seal darabjainak összeszedése és emellett információszerzés is, hogy Lord Xar minél nagyobb bosszút állhasson a Sartan-okon. Búcsúzóul még két újabb varázslatot és egy követ is kapunk, melynek segítségével Arianus-ra, a levegő birodalmába utazhatunk. Nem kell hálálkodnunk Xar-nak, csupán emeljük el mellőle az egyik lámpát és menjünk kétszer nyugatra!

A hajóban más dolgunk nincs is, mint a kapott kőről a mintát a navigációs berendezésre átmásolni (USE MAGIC ON THE MARKER, CAST RUNE TRANSFER ON THE MARKER, TRANSFER THE MARKER ONTO THE STEERING STONE) és már utazhatunk is (USE THE STEERING STONE). (Az utazásról még néhány szó: a gömb használatával különböző világok között, a kormánykerékkel pedig az adott világon belül utazhatunk.)

ARIANUS:
Miután megérkeztünk, menjünk be a barlangba és beszélgessünk el Jarre-ral a barátságos törpe hölggyel. Sok érdekes dolgot tudunk meg tőle az újonnan érkezett világító istenekről és a Kicksey-Winsey nevezetű fantasztikus szerkezetről. Ezek után tegyük magunkévá (na nem úgy) a fehér pólót, a lekvárt, egy szelet kenyeret és a csövet amin a póló lógott.
Ha továbbmegyünk újabb törpével ismerkedhetünk meg, akit Limbeck-nek hívnak és imádja a lekvárt. Nosza ne legyünk zsugoriak, jól kenjük meg neki a kenyeret (3×). A cselekvés eredményeképpen felvehetjük a térképet amit leejtett. Nyissuk ki a tintásüveget és feketítsük be a pólónkat, majd irány észak és északkelet... Itt állomásozik minden törpök legöregebbike, Grawple Rockdigger, aki addig nem hajlandó segíteni, amíg a világító istene-

ket el nem zavarjuk és a csövet meg nem tudjuk szerelni... Azért arra rá lehet venni, hogy a 'hallókészülékét' nekünk adja. E mellé egy másikat is szedhetünk a mellette lévő dobozból.

Vissza az elágazáshoz, majd irány észak. Az őrt álló 'istent' könnyen átverjük, ha a riasztót kicsit megberheljük (CAST HEAT ON THE SENSOR). Gyorsan fussunk el mellette, majd a hajón menjünk fel az alvó varázslóhoz és vegyük fel a borosüveget. Ha teljesen lemegyünk és elbeszélgetünk az egyik fogollyal (aki egyébként a király unokatestvére), rögtön fény derül az 'istenek' cselére. Duke arra kér minket, hogy a gyűrűjét vigyük el királynak és mondjuk el neki, mit láttunk. Ő majd tudni fogja mit kell tennie...

Miután visszamentünk hajónkhoz és elrepültünk a kastélyhoz, nincs is más dolgunk, mint az őröknek megmutatni a gyűrűt és már be is engednek a királyhoz. Vele csak egy jót kell beszélgetni (mi mást is lehetne). Maradjuk még egy kicsit itt és nézzünk el nyugatra is. Vegyük fel a nyesőollót és piszkáljuk meg vele ablakot. Eredmény: egy érdekes jelenet és egy újabb varázslat a 'CREATE REALITY POCKET', amit ha egy festményre használunk, akkor a kép megnyílik számunkra és bejuthatunk a képbe. Menjünk be az ablakon, vegyük fel a gyertyatartót, a könyvet és menjünk be a festménybe (CAST REALITY POCKET ON THE TAPESTRY)! Mivel már tudjuk, hogy az elfek szeretik a bort, oda is adhatjuk a fogolynak. Egy rövid beszélgetés és egy kis intermezzo után két újabb varázslatot tanulunk, amiknek később majd nagy hasznát fogjuk venni.
Menjünk vissza az alvó elf varázslóhoz a hajóban, sötétítsük el a pólónkat (CAST CREATE SHROUD OF DARKNESS ON THE BLACK SHIRT) és tegyük rá a figurákra. Erre lesz nagy ribillió, minket is csak Duke tud elbújtatni a rakodótérben. A dobozból vegyük fel a 'Zinger'-t (hogy mi az azt nem tudom) és adjunk vele jeleket a király seregeinek (ACTIVATE THE ZINGER). A hajót sikerül elfogni és szolgáltatásainkért cserébe a király elmondja, hogy amit keresünk az valószínűleg a 'Tower of Brotherhood'-ban található és, máris a közelében találjuk magunkat. Menjünk közelebb...

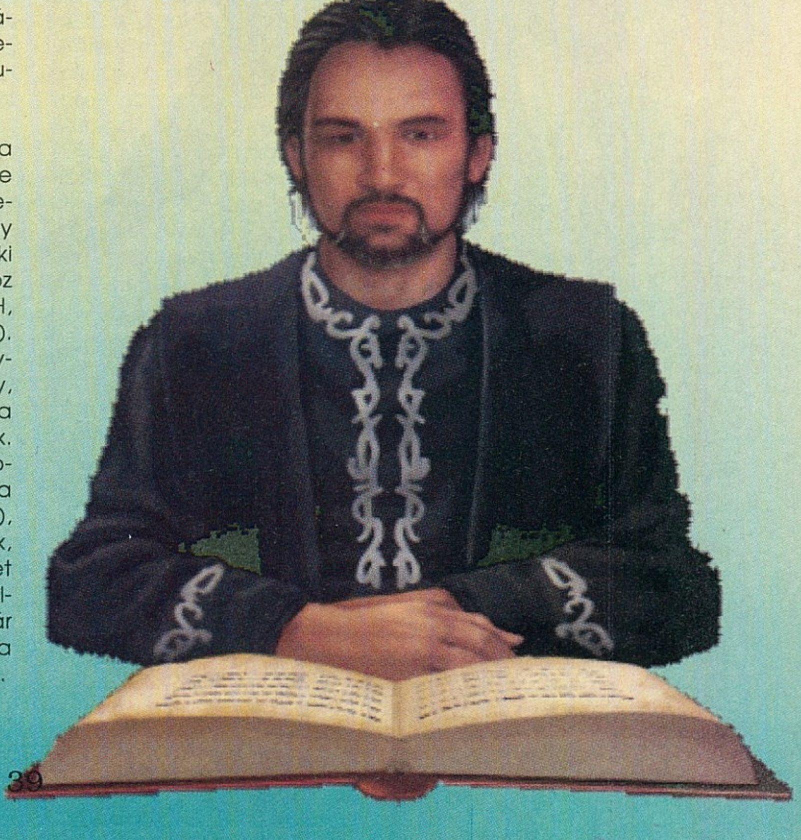
A kissrácnak nyugodtan visszahozhatjuk a bábuját, majd a megfelelő mágiával (CAST SWAP ON THE STREET RAT) máris újabb haverral (és egy pajszerral) leszünk gazdagabbak, ha követjük a rejtekhelyére (északnyugat). A beszélgetés után menjünk vissza a hajóra. Most már kinyithatjuk a ládát a pajszerral és hozzájuthatunk egy zacskó gyémánthoz és egy újabb darab csőhöz. Az ivóban sózzuk el az ékköveket a kocsmárosnak és ezzel keltsük fel a sarokban üldögélő fickó figyelmét. Ő az, akinek a révén bejuthatunk a Toronyba. Cserébe, s hogy bebizonyítsuk mekkora gazemberek is vagyunk, a városban lakó kereskedőtől kellene ellopnunk féltve őrzött amulettjét.

Ha ezek után visszamegyünk a sráchoz, a pénzünkért cserébe némi információt és tárgyi segítséget nyújt akciónkhoz. Egy álkulcsot, ami minden(!) zárat ki tud nyitni! Nem is igazán okoz gondot az ajtón átjutni (PUSH, JIGGLE, majd TURN LOCKPICK). Bent vegyük fel a verseskönyvet és tekergessük az órát úgy, hogy először 'négyre', utána 'kettőre', végül 'ötre' állítjuk. Vegyük fel a naplót és alaposan olvassuk el! Menjünk be a képbe (CAST REALITY POCKET), s mondjuk azt a kereskedőnek, hogy a kedvese küldött minket és az amulettjét kéri. Válaszoljunk a napló alapján, s már mehetünk is vissza a kocsmába eldicsekedni zsákmányunkkal...

A toronyban toljuk a padot az ablak elé és nézzünk ki rajta. Nézzük meg, hogy melyik földrész látható és jegyezzük meg a papírlapunkon ezen név fölött látható szót. A kezes ajtót úgy tudjuk kinyitni, hogy az előbbi szó betűinek megfelelő kezeket sorrendben megnyomjuk (a kéz annak a betűnek felel meg, amilyennel az anyaga kezdődik). Még ne menjünk be a kincseskamrába, inkább keletre az álkulccsal (SHAKE, PULL, TILT). Nézzük meg a babánkat. Hopp, egy újabb varázslat (MOTION). Használjuk ezt a szobron és vegyük fel a nyakláncot!
Most már bemehetünk a kincseskamrába. Rakjuk a láncot az emelvényre és vegyünk fel mindent amit tudunk (két könyv és egy kristálygömb). Hughékat jól elintézhetjük, ha visszavesszük a nyakláncot. Irány a hajó, majd a törpék faluja... Limbeckkel elcserélhetjük a gyertyatartót egy újabb csődarabra és ezzel már megjavíthatjuk a csövet az öregnél. A végét a dugóval tömjük be és forgassuk el a kereket! A beszélgetés után mutassuk meg neki a térképet, mire kapunk tőle egy ércdarabot.

Menjünk a Kicksey-Winsey-hoz, nyissuk ki a rekeszt és tegyük bele az ércet! A járaton menjünk keletre, tegyük a szobor kezébe a gömböt és vegyük fel alóla a követ. Küldetésünk itt befejeződött. Hajózzunk vissza Xar-hoz és számoljunk be neki. A hosszú beszélgetés után az egyik könyvön lévő (BOOK OF PRYAN) rúnát a már ismert módszerrel rámásolhatjuk a 'Steering Stone'-ra, s máris irány a második helyszín.

PRYAN:
Kiszállva a hajóból vegyük fel a virágot és tegyünk egy sétát az erdőben. A 'majomnál' vegyünk fel egy teli diót és egy üres héjat is. Menjünk vissza a hajóhoz és repüljünk el az elfek fákra épült városáig. Itt vegyük fel a kötelet és lépjünk be az ajtón! Beszélgessünk mindenkivel és a kislánynak adjuk oda a babát. Hálából megmutatja nekünk rejtekhelyét. Kövessük



nyugodtan (2× keletre). Itt a fogságba esett elf herceget szabadítsuk ki a kötéllel és beszélgessünk el vele.

Menjünk tovább az erdőben. Mikor a tisztásra érünk várjunk egy kicsit (néhányszor WAIT) és élvezzük a show-t. Mikor fehérköpenyes barátunk elmenekült előlünk, vegyük fel a parazsat a dióhéjjal és újonnan tanult varázslatunkat használjuk a földön lévő fehér körön (TRANSPORTATION). A varázslóval beszélgessünk egy jót, majd vegyük fel előle a fekete karikát és kössük kötelünket a kiálló ágra. Most másszunk le a fáról, szedjünk mind a két virágból és lendüljünk vissza a már ismert helyre. A sárga virágot rögtön össze is törhetjük (CRUSH) és a port töltsük bele a diónkba!
Menjünk a szakadékhoz, dobjuk bele a fekete karikát. A tisztáson ismét teleportáljuk a fehér körön keresztül! Mivel kissé szűken vagyunk, az előttünk fekvő holttestet lökdössük nyugodtan odébb. Alóla vegyük fel a nyílvesszőt és némi gombát is. A pókhoz vágjuk hozzá a lekvárosüveget, a bogarak fészkét pedig gyújtsuk fel a parázzsal. Így jár az aki kikezd velünk. A hálót és környékét vagdossuk meg egy kicsit, addig amíg ki nem szabadítjuk az aranypálcát, amit azonnal fel is veszünk.

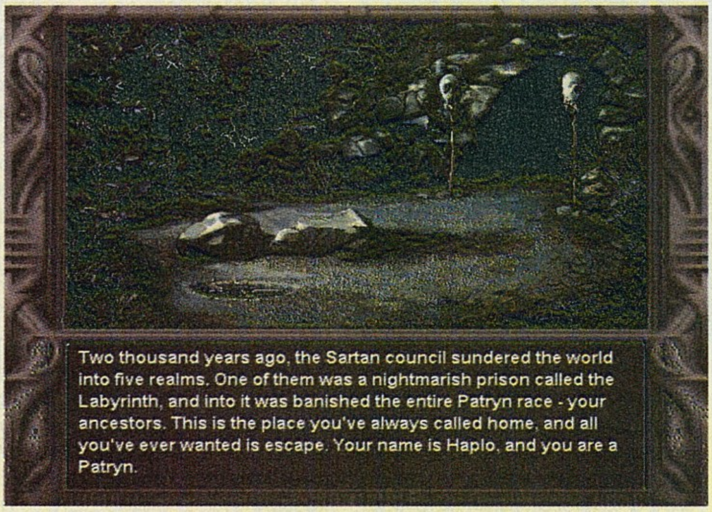
Teleportáljunk vissza a tisztásra és adjuk oda a hercegnek a következőket: a kék virágot, a verseskönyvet és a pálcát! Az elfnek máris sikerült meghódítania szíve hölgyét, igaz egy szakértő segítségével. Ennek örömére követni is fog minket mindenhová. Beszélgessünk a hölggyel is egy kicsit, és ő is csatlakozik hozzánk. De azért ne hagyjuk abba a beszélgetést, amíg hősünk meg nem mutatja a lánynak azt a könyvet (magától) amiben egy kottát találtunk. Ezzel a dallammal az erdőben lakozó gonosz falényeket lehet távoltartani tőlünk.
Menjünk a hajóhoz és repüljünk vissza az erdőbe. A majomnak adjuk oda a virágporral megspékelt diót. Sajnos nem ízlik neki, ezért a belét fel is vehetjük (a dióét, nem a majomét).

Menjünk be mélyen az erdőbe (k, é, é). Itt kérjük meg a lányt, hogy játssza el a dalt. Ekkor kiszabadíthatjuk a fogoly törpét a metszőollóval. Beszélgetés közben megkérhetjük, hogy hozza el nekünk a népénél lévő aranykalapácsot. Erre eltűnik a fatörzsben, de kis idő múlva visszatér azzal a hírrel, hogy a falu vezetősége csak akkor nyitja ki a fegyverraktárat, ha háborúban állnak valakivel. Mivel más egyebet úgysem tudunk csinálni, mutassuk be a törpének csapatunk tagjait. Mikor megtudja hogy a lány megfázott, távozása előtt kapunk tőle egy gyógyfüvet.
Gyógyítsuk meg a hölgyet, adjuk neki a piros virágot, a 'dióbelet', a gombákat és az imént kapott gyógynövényt. Utána ismét kérjük meg, hogy zenéljen egy kicsit. Mivel már nincs megfázva, eljuthatunk a fa-lények falujába is (sokszor észak). Itt az elf-herceg készséggel felmászik a fára és lehozza nekünk a kristályt. Fussunk vissza a fatörzshöz, rántsuk meg az ágat az oldalán és miután kinyílt a titkos járat, dobjuk bele a kristályt. Mikor ez megvolt, menjünk a citadella bejáratához. Mivel nálunk van mind a három fegyver, az ajtó magától ki is nyílik.

Bent Zifnabbal beszélgethetünk még egy jót, valamint kapunk tőle egy követ is, aminek veszély esetén vehetjük igazán hasznát. És igen! Itt van a World Seal következő darabja is. Rohanás vissza a hajóval Lord Xarhoz. Természetesen beszélgetés következik, de Xar tervei most már egészen máshogy festenek mint az elején... A kristályról a rúnát átmásolva a gömbre máris továbbutazhatunk.

ABARRACH:
Derítsük egy kicsit fel a terepet! A szorgalmasan dolgozó zombival egyelőre ne törődjünk, menjünk inkább be a városba (kelet). Itt haladjunk tovább észak felé. Beszélgessünk egy jót a zombi-inassal. Miután közöltük vele, hogy ilyen intelligens teremmel még soha nem találkoztunk, menjünk fel az emeletre a zombi-nagyanyóhoz (jó hely). Vegyük fel a teáskészletet és az anyóka kezéből a gyerekkönyvet. Ez utóbbit lapozgassuk addig, amíg a 'Get the Snake' c. versikéhez nem érünk! Beszélgessünk a mámival addig, amíg nem hajlandó velünk jönni.
Menjünk vissza az inashoz és adjuk neki a teáskészletet, majd vissza a zombi-munkáshoz. Őt is könnyedén meggyőzhetjük, hogy csatlakozzon hozzánk. Ezután irány észak! Itt adjuk vissza az anyókának a könyvét és vegyük el a vödröt a zombitól. Az itt található kőkupacot is vegyük fel és pakoljuk bele a vödrünkbe. Most menjünk vissza az óratoronyba és akasszuk a vödröt a kampóra. Mivel emlékszünk arra, hogy az inasnak 4-kor kell bevinnie a teát a gazdájának, másszunk fel a toronyba, tekerjük fel a kötelet, állítsuk az órát 4-re és rohanjunk vissza a házba (csak úgy tudunk lemászni a toronyból, ha a karral visszaengedjük a vödröt). Ha szerencsénk van, akkor nyitva áll az ajtó és bejuthatunk a dolgozószobába...
Itt ugyan csak egy könyv van, de ebből egy új helyszínt és két

új varázslatot ismerhetünk meg. Menjünk is vissza a hajóhoz és repüljünk el Kleitus palotájához. Ő roppant kedves hozzánk, rövid beszélgetés után megetet, megitat (megmérgez) és meginvitál palotájába (a börtönbe), hogy maradjunk nyugodtan egy ideig. A tömlöcben beszélgessünk el a másik fo-



gollyal, akitől megtudjuk, hogy létezik ellenméreg is, ez egy színtelen folyadék, és az ebédlőben található. Itt az idő, hogy elkezdjünk kiszabadulni.

A kutyusra varázsoljunk egy 'Éhség'-et (HUNGER) és mikor felkeltettük érdeklődését, adjuk neki a húsdarabot. Mikor már javában falatozik, varázsoljunk rá egy 'Birtoklás' (POSSESSION) varázslatot... A létezés új dimenzióinak megnyílása után (kutyatest), vegyük fel a kulcsot és helyezzük el már kissé fáradt testünk mellé. Menjünk ki északra, majd fel a lépcsőn. Mivel kutyaként csak monokrómban látunk, hallgassunk ösztöneinkre és balról a második üveget vigyük vissza Haplo-nak. Hogy visszaváltozzunk, csak meg kell érintenünk új gazdánkat.
Visszaváltozás után gyorsan igyuk meg az ellenmérget és adjunk belőle Edmund-nak is. A kulccsal szabadítsuk ki mindkettőnket, vegyük fel a székről a satut, kérjük meg Edmundot, hogy jöjjön velünk és meneküljünk vissza a hajóhoz (a herceg mutatja az utat). Természetesen a kutyus is hűségesen követ minket! Mikor megérkezünk a titkos rejtekhelyre, először beszélgessünk a játékosokkal, majd Balthazar-ral. (Őt igen könnyű megsérteni, ezért vigyázzunk!)

Észrevehetjük, hogy a kutyánknak nagyon nem tetszik a keleti fal. Varázsoljunk rá ismét egy POSSESSION-t és nézzük meg 'saját' szemünkkel, mi is a probléma. Áhá, egy titkos átjáró. Sajnos még így sem férünk át rajta, de majd Balthazar segít. Közöljük vele, hogy valami nincs rendjén a fallal, biztos egy illúzió. A mágusnak ez természetesen semmiség, s máris szabad az út keletre (persze, mi is megtanultuk ezt a varázslatot). Bent vegyük fel a könyvet, majd a köpenyt is. A 'movie' után terítsük magunkra a köpenyt és olvassunk bele a talált könyvbe! Az eredmény egy újabb varázslat. Úgy látszik egyre inkább a fekete-mágia irányába kezdünk szakosodni. De sebaj, ez legyen a legkisebb probléma!

Menjünk vissza az óratoronyba és másszunk fel a kötélen. A satut nyomjuk össze és tegyük be a szobor kezében lévő pálcába. Itt nyissuk ki megint és felvehetjük a követ ami kiesett. Most menjünk oda, ahol a két kedves zombit hagytuk, és próbáljunk továbbhaladni észak felé! Az ajtó csak úgy nyílik ki, ha az összes nyilat sikerül lefelé állítani. (Sok sikert! Akiknek az agya már kellően degenerálódott némi 7th Guest-től hajdanán, azoknak bizonyára hamarabb is sikerülni fog.)
Ha esetleg sikerült bejutnunk, akkor a zombi-törpét nem is nagyon kell arról meggyőzni, hogy mi vagyunk a gazdája. Ha a fekete köpeny rajtunk van, akkor hűségesen fog minket követni... Menjünk vissza a kastély pincéjébe, ahol Edmund már vár ránk. Ha kinyitjuk az északra vezető ajtót, a törpe már nem bír tovább magával és berohan a labirintusba. Szerencsére ruhájának egy darabját odacsípte az ajtó. Ezt vegyük fel és mutassuk meg kedvenc kutyánknak! Mivel vadászkutya, nem fog neki sok gondot okozni a törpe követése.

Menjünk be a labirintusba és haladjunk mindig abba az irányba amerre a kutya szimatol! Ne is törődjünk azzal, hogy üldöznek minket, kis idő múlva megérkezünk a híres-neves Kolosszushoz. Itt igen gyorsan kell cselekednünk, mert könnyedén utolérnek bennünket. Ne tegyünk tehát semmi felesleges lépést se! Vegyük fel az újabb World Seal darabot az oltárról, majd a Kolosszuson található rúnára varázsoljunk egy 'UNRAVEL ILLUSION' varázslatot! Hoppá, minden világos: a résbe pedig rakjuk be a szobortól elvett kődarabot. Ezzel a manőverünkkel 'meggyógyítottuk' a Kolosszust és Kleitus elvesztette minden hatalmát. Küldetésünk itt is véget ért.

Mielőtt visszatérhetnénk a hajóhoz és Lord Xar-hoz, a herceg hálája jeléül átadja nekünk nyakláncát ami a World Seal kicsinyített másolata... Lord Xar természetesen nagyon örül, hogy sikerrel abszolváltuk ezt a világot is. Azonban bosszúján kívül semmi más nem foglalkoztatja. Az sem érdekli, hogy ezzel sok-sok ártatlan ember (törpe, elf stb.) halálát is okozza. A nyakláncot másoljuk át a gömbre és hajrá...

CHELESTRA:
Mivel a barlangba egyelőre nem tudunk bemenni, haladjunk tovább a város felé. Itt sajnos egy 'WARD' varázslat állja el utunkat. Mivel 'DISPEL MAGIC'-et nem tanultunk, kénytelenek leszünk más megoldáshoz folyamodni. (Ez egyébként az egyik legizmosabb lépés a játékban. Én is sokat görcsöltem vele.) A játékosoktól kapott négy rúna egyikére (hogy melyikre azt mindenki keresse meg magának) egy 'RUNE TRANSFER'-t kellene varázsolni és rámásolni a kőre, amin a 'WARD' van. Ezzel a lépéssel megszűnik a mágia és máris bejuthatunk a városba! Illetve csak bejuthatnánk, mert egy sárkány állja el utunkat. A továbbjutás nem valami egyszerű: varázsoljunk a kutyára egy 'POSSESSION'-t, majd fussunk nyugat felé.

Pont a jó házba szaladtunk be. Samah készséggel segít nekünk, megtudjuk tőle, hogy Sang-Drax (a sárkány), a mi alakunkat vette fel és visszatért Lord Xar-hoz azzal a tervvel, hogy elpusztítja az egész világot. Ebben természetesen mi is segítségére voltunk azzal, hogy összegyűjtöttük a World Seal darabjait. Elárulja nekünk azt is, hogy Lord Xar terve sem valami tökéletes, mert őt is csak a bosszúja foglalkoztatja, nincs tekintettel senkire sem. Mi va-

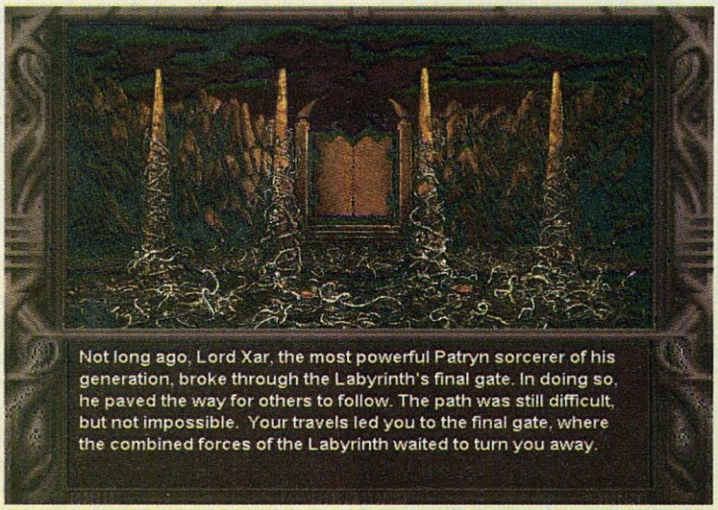
gyunk az egyetlenek akik megmenthetik a világot a teljes pusztulástól, megállítva Sang-Drax-ot és Lord Xar-t (micsoda nevek). Akkor induljunk is!

A kőgömböt toljuk meg, hogy ráguruljon a szőnyegre. Varázsoljunk rá (a szőnyegre) egy 'CREATE REALITY POCKET'-et majd vegyük fel! Menjünk vissza a barlang elé, töltsük meg üvegünket vízzel, varázsoljunk rá 'NULL WATER' varázslatot és jól húzzuk meg! Most már bemehetünk a barlangba. Vegyük fel a sárkánypikkelyeket és irány vissza a város bejáratához. A pikkelyeket dobjuk rá a kőkupacra és felvehetjük elveszettnek hitt kavicsunkat, amit még Zifnab-tól kaptunk. Menjünk vissza a hajóhoz, akasszuk a szőnyeget a bal oldali falra és varázsoljunk rá egy 'CREATE REALITY POCKET' varázslatot (ha esetleg a 'NULL WATER' hatása még nem múlt volna el, akkor várjunk egy kicsit) és lépjünk bele! Már csak a követ kell kigörgetnünk innét és meg is van a kormánymű.

Persze ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a nyakláncon látható rúnákat ismét át kell másolni rá (RUNE TRANSFER). Mikor ez megvolt, rögtön Sang-Drax után vethetjük magunkat, irány a Labirintus.

LABYRINTH:
Először nézzük meg mi történt Lord Xar-ral. Ő ugyan nincs itt, de egy könyvet hagyott amit vegyünk fel és igen alaposan tanulmányozzunk át! Igen, itt állunk ismét annak a helynek a bejáratánál, ahonnét csak nagy nehézségek árán sikerült megszöknünk és most az a tervünk, hogy ismét visszatérünk ide. De ne is filozofáljunk, lépjünk be a kapun! Bent hajítsuk a 'zinger'-t az indák közé. Mivel felvenni nem tudjuk, varázsoljunk rájuk (az indákra) egy hűtő (COLD) varázslatot. Ennek eredményeképpen kicsit fagyos lesz a hangulatuk és nem tudnak elkapni minket.

Menjünk tovább egészen addig, amíg a tigris-emberek táboráig nem jutunk (tovább nem is lehetne). Mivel többen vannak meg erősebbek is, válasszuk a rugalmas elszakadás taktikáját: Szégyen a futás, de néha életet ment felkiáltással rohanjunk vissza a Labirintus bejáratához. A tigris-emberek természetesen követnek minket. Az azonban nem jut eszük-



be, hogy mikor a megfagyott indákon futnak felénk, akkor egy 'HEAT' varázslat csodákat tehet... Természetes ismét egy 'COLD'-dal kell utat biztosítani magunkat a csápokon keresztül.

A barlang elől vegyünk fel egy koponyát, de nézzünk körül bent is! Vegyük fel a csontot, csodáljuk a falon lévő freskót és próbáljunk meg valami hasonlót alkotni: a feltöltött 'zinger'-re tekerjük rá a köpönyeget és rakjuk rá a koponyát! Sikerült a tigris-emberek istenének tökéletes, működő evilági manifesztációját elkészíteni, aminek nem is olyan sokára nagyon jó hasznát fogjuk venni.

Menjünk ki a barlangból, majd tovább észak-nyugat felé. Itt éppen egy harci jelenetbe csöppentünk bele: egy adag tigris-ember próbálja az emberek kis csoportját felfalni. Aktiváljuk a tigris-isten képmását (lassan már AVATAR-nak is nevezhetjük) és zavarjuk el vele a gonosz lényeket! A faluban beszélgessünk a vezetővel és gyógyítsuk meg a halálosan megsebesült nyomkövetőt (azzal a főzettel, amit még az első világban kaptunk). Vegyük fel a földről a zsinórt és kössük rá a csontunkra. Eredmény: egy elsőosztályú íj. Kérjük meg a nyomolvasót, hogy kövesse nekünk Lord Xar nyomait. Ő, életéért cserébe szívesen segít nekünk. Induljunk tovább észak felé...

A kicsit nagyra nőtt szöcskét hidegvérűen lőjük telibe, majd lépjünk be a barlangba (előtte természetesen kortyoljunk egyet az üvegünkből). Ki más is várna ránk, mint maga Sang-Drax személyesen. Mivel egyedül igen esélytelenek vagyunk ellene, ezért hívjuk segítségül Zifnab-ot és sárkányát: morzsoljuk szét a kavicsot, amit tőle kaptunk! A két sárkány hosszú küzdelme végül döntetlennel végződik: Sang-Drax elmenekül. Zifnab-ot igen könnyű meggyőzni, hogy kövessük őt a Death Gate-hez.

DEATH GATE:
Tovább már se Zifnab, se a sárkánya sem hajlandó velünk jönni, csak néhány jó tanácsot kapunk tőlük. Ha tovább megyünk, akkor saját tükörképünk állja utunkat és nem tudunk tőle továbbmenni. A megoldás ismét igen ravasz: varázsoljunk rá egy varázslatot, ami olyan mint az önmegsemmisítés (SELF-IMMOLATION), csak a jobb és a bal rúnát cseréljük ki! Ennyi volt és nem több. A maradványait kutassuk át! Most már minden tárgyunkból kettő van. Ennek örömére rakjuk össze a két darab nyesőollót és máris egy kiváló vágószerszámhoz jutottunk.

Menjünk nyugodtan tovább. Ha át akarunk haladni a csápokon, azok megpróbálnak elkapni minket, új szerszámunkkal azonban vagdossuk őket szorgalmasan és egy idő múlva már szabad is az út! Megérkeztünk közepére, Sang-Drax és Lord Xar már itt vannak. Sang-Drax hamar leleplezőodik Xar előtt és vissza is változik igazi formájára. Miközben mesterünknek kifejtjük azt, hogy mi is történne ha végrehajtaná tervét. Ez a kis idő elég a sárkánynak, hogy támadásba lendüljön és elintézze Xar-t. Természetesen ezt mi sem hagyhatjuk annyiban, és tennünk is kell valamit. Gyorsan varázsoljunk Xarra egy Felélesztés (RESURRECTION) varázslatot, hogy maradjon is belőle valami, majd egyesével rakjuk be a köveket az oszlopokba jobbról-balra haladva. Mindegyiket a megfelelő helyre! Amikor ezzel készen vagyunk, mozgassuk a fókuszt arra a jelre ami Lord Xar könyvében Orseph varázslatánál volt. Utolsó lépésként rakjuk a fókuszba a 'Nexus Seal Piece'-t...

Hátradőlhetünk és élvezhetjük a jól megérdemelt 'fantasztikus' animációt. A legvégére maradt az elmaradhatatlan (ámde szubjektív értékelés): A játék csak CD-n jelent meg. Ez köszönhető elsősorban az SVGA grafikának és a digi hangnak. Az összes(!) beszélgetés teljes szövege le van digitalizálva igen jó minőségben. A grafika természetesen kiváló, neves fantasy grafikusok rajzolták a képeket. A hangról már volt szó. Végére maradt a tartalom: Mint a Legend összes játéka, ez is igen magas színvonalú. Mivel a sztori egy könyvön alapszik, elég egyenes a történet fonala, nem igen lehet letérni róla.

Végül a varázslásról néhány szó. Ez a legjobb, legötletesebb rész a játékban. (Egyébként ez is az eredeti könyv alapján készült. Ott, a regény végén a szerzők kb. 40 oldalon keresztül ismertetik a mágiát és a rúnákat.) Talán egy kis negatívum a végére: Túl könnyű volt a játék (néhány igen izmos lépéstől eltekintve), főleg ahhoz képest, hogy CD-s. Az egész kb. 550 mega. Nekem személy szerint másfél napig tartott. De ez senkit se tartson vissza attól, hogy belekezdjen. Igen jól fog szórakozni!

Haplo (Toz)

Na mizújs fiatalok? Milyen érzés belekezdeni egy újabb igen remek és fényes jövővel kecsegtető évbe? Mellesleg búék, ha még nem mondtam volna, de nem nagybetűvel, csak így kicsivel, mert hátha luxusadót rónak ki a nagybetűk túlzott használatára is, esetleg a posta vagy mi a fene több terjesztési díjat ró ki miatta. Nem akarom előre lelőni a poénokat, de azért szeretném minden kispajtás érző szívecskéjét megmelengetni azzal, hogy előre bejelentem: igen-igen kedves dolgok várhatók ebben a remek kis új esztendőben. De mondom, a poénokat nem akarom lelőni, mindenesetre aki továbbra is a minket akar olvasni, jobban teszi, ha sürgősen előfizet. Ez itt nem a reklám helye volt, csak a hatalmas jó szívem miatt nem bírtam megállni, hogy ne hívjam fel erre a kedves publikum figyelmét. Majd később visszatérek rá és akkor majd elmondom igen bőven és igen kedves szavakkal. Na jó, akkor erről ennyit, most sem kedvem sem időm nincs ilyen hülyeségekkel foglalkozni, hiszen -nicsak! micsoda véletlen!- itt hever egy hatalmas halom levél, amivel kéne valamit kezdenem. A Kriszta szerint levrovot lenne jó belőle csinálni, nekem azonban egészen más ötletek jutnak hirtelen az eszembe...

Mese a CD GURU-ról

Tisztelt GURU Team! Egyszer már írtam maguknak levelet, amiben leírtam, hogy a GURU, PC GURU és a JOYPAD egyaránt szar. (Gondolom nem emlékeznek rám, mert sokan írták ezt. Hogy tudják: én voltam az, aki a velem egyetértő osztálytársaimmal aláírattam a lapot). Ezt mindvégig így látom, de a nem is olyan régen megjelent új újságukról már más a véleményem. A Computer Karácsonyon belelapoztam a CD GURU-ba, ami küllemileg teljesen más volt mint a többi, önök által kiadott lap. Minekutána írtak benne a Rise of the Robots-ról (aminek a demo verzióját a Compfairen megvettem) leperkáltam a 990 Ft-ot érte. Hazamentem, kiolvastam az egészet (ez hamar megvolt, révén hogy az újság csak 18 oldalas). Ezután megpróbáltam óvatosan levenni a CD mellékletet. Nagy meglepetésemre nem Technokollal ragasztották rá az újságra, hanem normális ragasztót használtak. (A CD-nek se lett semmi baja és az újság is egy karcolás nélkül megúszta.) Behelyeztem a CD meghajtóba. Azt hittem lesz rajta egy-két Doom pálya meg valami 100 éves prg demoja, nomeg valami VGA-s kép és kész. Tévedtem. Egy csomó prg volt rajta (jobbnál jobbak) egy köteg kép és fergetegesen jó demok! (...) Persze minden jóban van valami rossz: volt egy csomó program ami tömörítve volt. Nem mintha nem lenne tömörítőm, na de akkor is! Nincs mindenkinek 1 gigabyte helye a gépen. Ezért találták fel a CD-t, 600 MB hely, és simán rámegy egy csomó minden. Jó lenne, ha a következő CD GURU-ban a tömörített programokat elkerülnék. Mármint ha lesz következő CD GURU. Jó lenne. Bírnám, ha negyedévente megjelenne (Akkor elkövetném azt a hibát, hogy előfizetnék rá). A tömörítős ötletet kivéve (kinek jutott eszébe ez az okos ötlet: CD-re tömöríteni?) szuperjókafabarókülmenő. (...) Tehát akkor, összevetve a CD GURU-s elvárásaim:

1. 98 SZÍNES oldal (minimum 82, mint a GURU-ban)
2. Az INTRO mellett ÉRTÉKELŐ!
3. A már megszokott(?) CD-s melléklet tömörített prg-k nélkül.
4. Ja és a legfontosabb: negyedévente jelenjen meg a lap és hírlapterjesztésre kerüljön (így nem veszik olyan sokan!)
5. Poszter melléklet is legyen benne.

(...) Tisztelettel: Én és az osztálytársaim.

Látom már lesz itt nekem is miről mesélni, csak még mielőtt belekezdek, megkérdezem, hogy legalább az ilyen jellegű levelet miért nem lehet névvel és címmel, de legalább névvel ellátni? Mert egy anyázós és bunkó stílusban megírt levelet még valahogy megértem, hogy miért nem mer ország-világ előtt vállalni az ember, de egy ilyen normális levelet? Mindegy, hagyjuk. Szóval CD GURU. Annyi mindent írtál, hogy nem is tudom hirtelen mivel kezdjem. Azt hiszem először elmagyarázom bemelegítésképpen az egyszerű dolgokat. Ilyen például a tömörítgetés. Nagyon tévedsz, amikor azt hiszed, hogy a CD 600 Mbyteja az olyan sok. Nem. Az kevés. Ha nem tömörítgettünk volna le olyan sok mindent, akkor csak kb. a fele anyag lett volna rajta. És akkor te sem mondhatnád, hogy hú de milyen sok minden van rajta, mert kb. ráfért volna még egy vagy jó esetben két és fél játék demoja. Nem lehet mit csinálni, a CD-s játékok nagyok, így aztán a demoik is nagyok. Nyilvánvaló, hogy nincs mindenkinek sok gigabyte üres hely a vinyóján, de ha nagyon akarsz, szerintem te is tudsz csinálni úgy 100-150 Mbyteot. Ha meg nem, akkor tévedtem. Nem akarom előre elrontani a kedvedet, de minden bizonnyal a következő CD GURU is tele lesz tömörített programhegyekkel. Erről ennyit, most rátérek apró kis óhajaidra, az egyszerűség végett ugyanabban a sorrendben.

1. Háháháháháá. Méghogy 98 színes oldal. Ember, jól vagy? Tudod te mibe kerülne az újság, ha 98 színes oldal lenne? Egy akkora nagy böhönc lapot csak úgy lehet eltartani, ha hirdető hegyek vannak benne, vagy igen magas példányszámban fogy el. Nos, a mi esetünkben egyikről sem lehet szó, mert annyi hirdető Magyarországon nincs aki egy aránylag kis példányszámú lapban hirdetne és megérné neki, továbbá annyi vásárló sincs aki 2000 forintért venne újságot, pedig még CD is jár hozzá. A kettő együtt pedig más lapok esetében sem működik, hülyeség lenne tehát arra játszani, hogy de ez majd aztán az lesz. Sajnos, mondom sajnos ezért csak azt tudom mondani a 98 oldalra, hogy háháháháhá. És ez nem egy jókedvű nevetés.

2. Ez már egy fokkal jobb ötlet. Mondjuk nem is tudom hirtelen megmondani, hogy értékelő miért nincs, erre a Bear lehet, hogy tudna válaszolni, de most nincs itt és én meg nem várhatom meg amíg ideér, mert akkor ebben a hónapban nem lesz levrov a PC GURU-ban.

3. Hoppá, most veszem csak észre, hogy erre már hirtelen felindulásomban az elején válaszoltam, pedig milyen jó kis helye lett volna itt. Mostmár mindegy, legyen elég annyi, hogy az álláspontom még azóta is változatlan.

4. Most ebből melyik a legfontosabb? Az, hogy negyedévente jelenjen meg, vagy az, hogy hírlapterjesztésre kerüljön? Ebből legalább az egyik nem fog bekövetkezni, és nem árulok el titkot most, amikor közlöm, hogy az utóbbiról van szó. A negyedéves megjelenés valószínűleg reális dolog lehet, bár most amikor ezeket a sorokat nyomogatom bele a billentyűzetbe még nem dőlt el, de az érdeklődés alapján merem azt mondani, hogy reális esély van rá. Most akkor lehet egy kicsit örülni, meg reménykedni. Az utcai terjesztésről pedig nem sokat akarok mondani, de ha már így szóba került akkor mégis. Namost te azt írod, hogy így valószínűleg nem veszik sokan az újságot. Hát lehet, de mondjuk te mondjuk megvennéd 1500 forintért? Vagy inkább többért? Ugyanis aki még nem tudná, az most megtudhatja: az utcai terjesztők olyan iszonyatosan pofátlanul magas árat kérnek a rettenetesen rossz munkájukért, hogy az annyira fel szokott már idegesíteni, hogy egyre inkább nehezen tudnak lefogni az emberek, nehogy szétgéppuskázzak több embert, már ha lehet ezt rájuk mondani. Sokkal olcsóbb így az újság, és nem véletlenül dünnyögtem az egész levrov elején, hogy ajánlatos előfizetni a lapot. Ugyanis: ha sokan előfizetik, akkor sokan olcsóbban jutnak hozzá, legalábbis valamennyivel. Minél több újságot tudunk eladni előfizetés útján, annyival jobban járunk mi is, meg ti is, hiszen nem kell egy csomó léhűtőt eltartani, így aztán nem kell az árakat olyan sűrűn emelni. A papír ára persze még egy külön játék, de még ebbe is beleszámít a sok előfizető, az előbb említett képlet szerint. Vagyis például, ha ebben az évben hirtelen a vásárlók 90 %-a válna előfizetővé, akkor nem kéne drasztikus áremelést végrehajtani. Így sem lesz persze drasztikus, bár ha jobban belegondolunk, akkor lehet, hogy mégis. Szóval nem véletlenül propagáljuk mi az előfizetést! Akkor erről most ennyit, mert már megint kezd rajtam úrrá lenni a harctéri idegesség...

5. Poszter melléklet az majd akkor lesz, ha 98 oldalas lesz az újság.

Ennyi. Azt hiszem, most már mindenre válaszoltam, bár lehet, hogy nem pont azt mondtam amit hallani szerettél volna. Hát én már csak ilyen vagyok és azt hiszem már nem is nagyon fogok megváltozni.

Hoppá, most veszem csak észre, hogy egy bocinyit elméreteztem a levrovot. Kicsit szűkös ez az egy oldal, de mit lehet csinálni, ide kell bepréselődni. Most aztán nem is marad hely több levélkére, de nem vagyok nagyon szomorú, legalább egy kis reklámot csináltam a CD GURU-nak, meg elmondtam egy csomó dolgot (legalábbis részben) ami a bögyömet nyomja. Az előfizetésről pedig tessék szépen elgondolkozni mintegy házi feladatképpen. Hogy ebben ne zavarjak senkit, gyorsan el is búcsúzok, mondjuk kb. úgy egy hónapra.

Brazil

BLOODNET

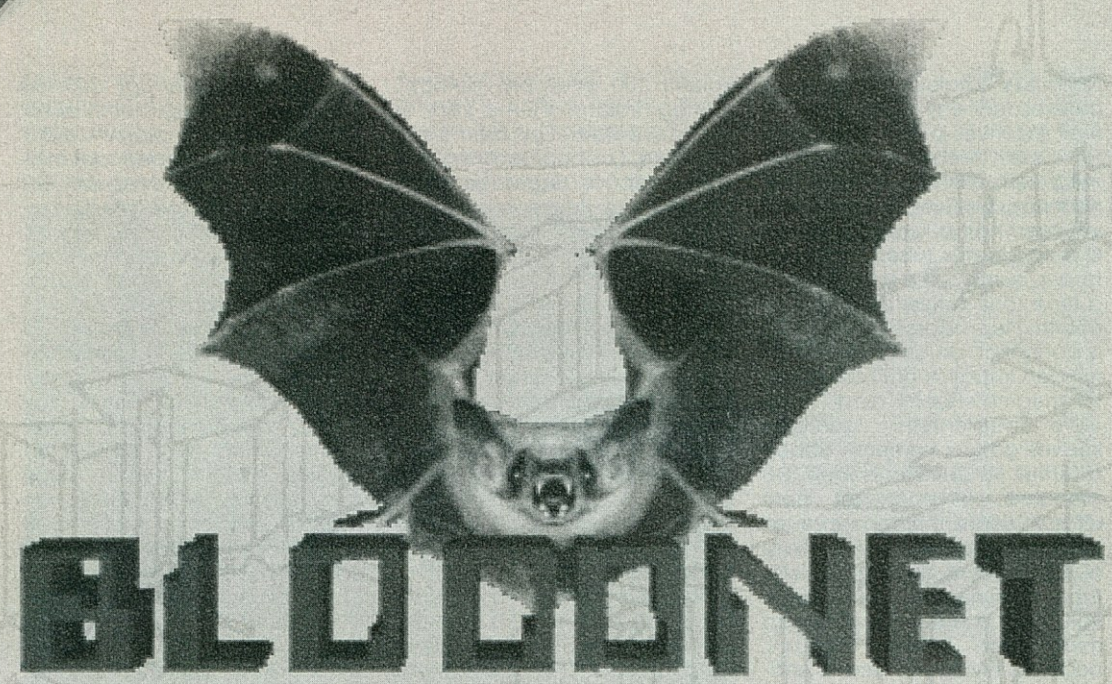
Az előző számban megjelent leírás folytatása.

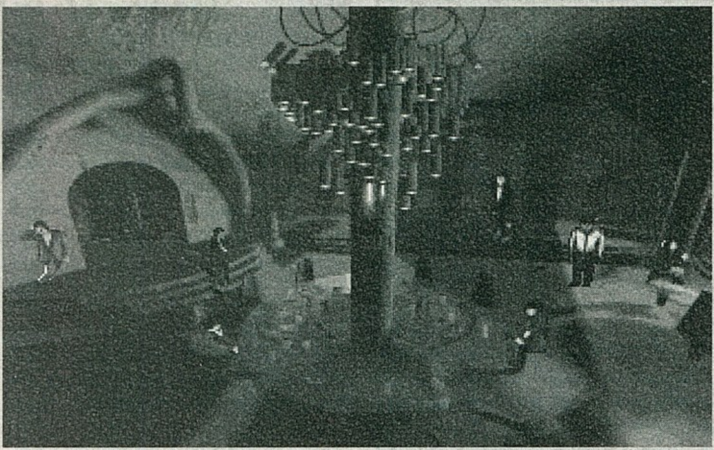
Hardware igény:
386/16, 2 MB RAM, 3 MB HD
CD-ROM, MS-DOS 5.0

96%

MICROPROSE

PC CD-ROM





Back in business. Eljött a Bloodnet folytatásának az ideje. Nem mindenki szereti az ilyen folytatásos "regényeket" (amolyan "Lenin összes" forma), de sajnos a GURU nem gondolt a Bloodnet GURU különszámra, tehát meg kell mindenkinek elégednie ezzel a formával. Különben is, így mindenkinek van ideje egy kis "önálló agymunkára". No mindegy, folytassuk onnan, ahol az előző számban abbahagytuk.

"Nos, mint mondottam volt, Phractle K. Oss $10.000-t ígért, ha megöljük a TransTech biztonsági főnökét. Úgy gondoltam egy kis pénz sohasem árthat, különben sem vagyunk annyira oda a TransTechesekért, szóval ez egy kellemes kis pénzszerzési forma lészen. Úgy gondoltam, hogy az első dolgom az információ szerzés lesz. Kis csapatunk a Doom Pilotsokhoz indult. Scream Wipe (régebben együtt dolgoztunk) elárulta a TransTech biztonságiak clusterjének a kódját is (TTheat). Ghost Walker elárulta Madame Mescal címét. A nő főleg drogokkal és "gyógyszerekkel" kereskedik. A sarokban ott volt Sis Konfigg is. Azt mondta, hogy egy 4. szintű Cloak chipért megmondja nekünk a TransTech New Yorki bankjának a cluster kódját. Na OK.

Dolgunk végeztével a Flux Ridersekhez mentünk. Hondo néhány hasznos hírrel lát el minket. Bid Dinától kapunk egy Data Spidert, és elárulja Sid & Nancy-ék címét. Tőlük fegyvereket tudunk szerezni. Jaz Bob egy Azraelt adna, 16TB memória fejében. Akkor éppen nem tudtam neki adni, de úgy gondoltam ez még a hasznomra lehet. Oona Flyte néhány érdekes hírt mondott, és megemlítette azt is, hogy ha profi zsoldosok kellenének, akkor menjünk a Strawberry Fieldre. Jó. Menjünk oda.

Nagyon ment akkoriban a biznisz. Stella Staub például $1.000-t adott volna egy adag Vasopressinért. A Flux Riderek vezetője, Shock Maraud, a Rimbus adatbázisért belépett volna a csapatunkba, de akkor épp nem volt még meg. Mellesleg megemlítette, hogy egy másik faszi már megígérte neki, hogy megszerzi. Az ürge Abraham Van Helsing volt. A Rimbuszért cserébe Shocknak egy szerencsétlen flótást kellett volna megölnie (nevezetesen engem)... No mindegy. Úgy gondoltam egy kis kultúra sohasem árt meg (ráadásul csapatom tagjai nem éppen művészettörténeti tudásukról voltak híresek), ezért gondoltam elnézhetnénk a múzeumba. Láttam ott egy köpcös kis kopasz mukit. Később kiderült róla, hogy Montgomery Taylornak hívják, és adott nekem egy belépőt a Hellfire klubba, mivel ő "nem bírja az ilyen helyeket". Én meg azt gondoltam, hogy egy kis bulizás sohasem ártott meg még senkinek, ezért majd elnézünk oda is. Elmondta egy ismerősének a nevét is, Emily Esakiét, aki majd szívesen körbevezet minket a klubban.
Dauphnie Dmitri (vele később elegyedtem szóba) $25.000-t ígért a Bábel kódért (már említettem, hogy elég sok megbízást kaptam akkortájt). Mellesleg ez a kód azért kellett neki, hogy a lánya tanulás nélkül is X+1 nyelven beszélhessen.

Jobb ötletem nem vala, elmentünk Zeus lakására (még a Netben hívott ki engem egy kis bunyóra), a NY Dormitoryba. Amikor beléptünk csak egy lányt találtunk ott, Paula DiMigglio-t. Megkérdeztem tőle, hogy nem ismeri-e Zeus-t. Ő erre azt mondta, hogy ő az. Csaptunk két tagja rögtön meg is halt, ugyanis halálra röhögték magukat... Na ez csak vicc volt. Nem akartam elhinni, hogy ez a csajszi akart velem birokra kelni. Hamarosan tisztábban láttam a dolgot. A kihívás csak egy ürügy volt, hogy felkérjen minket arra, hogy szabadítsuk ki az egyik barátját a Netből, aki jó ideje egy adatketrec foglya. Pénze nem volt, de értékes információkat ígért. A kód megfejtéséről azt tudja, hogy N=L. A barátja mellesleg Banks Verbatim, és a Softball címen, a Ninja kód alatt található.

"No jó, majd megteszünk mindent amit lehet" - mondtam. Rögtön el is mentünk a Houston Matrix Roverekhez, ami igaz nem léptetett minket előre Banks Verbatim kiszabadításában, de fontos információkat tudtunk meg itt is. Felvettem a szobában látott összekötő zsinórt (Patch Cord) és a pulzátort (Pulse Emitter), majd alibiként (hogy ne tűnjön fel, hogy meglopom a barátaimat) elkezdtem Penn Martinezzel beszélgetni. Figyelmeztettem, hogy a TransTech igencsak a nyomában van. Őt ez különösebben nem érdekelte, de egy jó pontot kapott, mivel azt mondta, hogy mindenben segít, amiben csak tud (kódok megfejtése, használhatjuk a cuccait...). "Jó fej vagy Penny" - mondtam, és titokban azt gondoltam, hogy ha nem lenne az, akkor is kihasználnám.
Ott ült Larry Owen is. Mikor elkezdtünk beszélgetni, rögtön azt említette meg, hogy amikor legutoljára itt jártunk, egy Timmy Goldfarbról kérdeztük. Azóta megtudott róla egy-két dolgot. Timmy régebben a TransTechnek dolgozott. Jó cybercowboy volt. Egyszer illegálisan belépett a Notional Lab-ba és megtudott valamit a Morph kódokról. A Morph kód egy olyan program, amely bármely soul box-szal kompatibilis és a Netben megváltoztatja a hacker képességeit. Ez persze kihat a valós életbe is. Amilyenre változtattuk magunkat (vagy esetleg más változtatott minket) a Netben, olyanok leszünk a valóságban is. No, miután Timmy kilépett a Netből, a Morph kódok hatására súlyos

agykárosodást szenvedett. Azt mondta, hogy akkortájt Wild Child néven az Autonomy Dogokkal lógott, de figyelmeztetett, hogy vad gyilkososok lettek. Semmi más értelmest nem mondott.
Rags Trammeltől megtudtam, hogy egy Van Helsing nevű faszi vette át a TransTech vezetését (azt is mondta, hogy neki is csak mondták, de Van Helsingből állítólag kettő van, az egyik akit mindenki ismer, a másik pedig maga az ördög), és a saját céljait tette mindenek elébe. A TransTech titkos fejlesztésekbe kezdett. Mindezt két ürgétől tudta meg, akiket Wittenek és Yatchisinnek hívtak. Timmy sorsa nagyon izgatott, ezért elmentünk az Autonomy Dogokhoz. Miután megszólítottam a Wild Child-ot, gyorsan rájöttem, hogy ez már nem Timmy Goldfarb. Egy értelmes szót nem tudott mondani (kivéve azt, hogy a Notional Lab címén található a Morph kód), folyton csak azt hajtogatta, hogy Mozart, Mozart... biztos szerette a Mozartkugelt...

Sabaccatus, az Autonomy Dogok vezetője azt mondta, hogy $40.000-t fizet, ha megöljük neki a Hard Metals nevű banda vezetőjét, Markus Pistont.
Hmmm... majd meglátjuk - gondoltam. Elmentünk a Hard Metalokhoz, gondoltam megnézem magamnak ezt a Mark Pistont. Ezek a Hard Metalosok nem teljesen normálisak. A rendes testrészeiket kiborg testrészekre cserélik. No mindegy - gondoltam - ők tudják.

Az a Mark Piston gyerek nem volt egy nagy durranás. Akkor úgy gondoltam, hogy még nem ölöm meg, ki tudta mire lehet még jó. Mark Pistonnak egy Haas- Peters kéz kellett, és cserébe $4.000-t, egy dermal filament-et és egy light refraction unitot adott volna. Clank Sprocket egy EMP Focalizert ajánlott fel egy lábért cserébe. Az egyetlen nő a bandában, Liquid Nails, $2.000-ért megmondta egy kibernetikus-testrészekkel foglalkozó manus címét (ki tudta mikor lehetett volna rá szükség). No ennyi elég is volt a hegyi metálosokból.
Friss levegőre, pihenésre, örömökre, labdázásra... vágytam, ebből egyenesen következett, hogy a Centrál Park felé vettük az utunkat. Egy rakat szerencsétlen hajléktalannal találkoztunk (elmaradt a labdázás). Martytól megvettem az elektródát, Slick Earl-től a lángszóró részegységeit. Volt ott egy fura nőci is, nagyon nem illet bele a képbe. West, Kimba West (ez volt a neve).

Rövid beszélgetésünk alatt kiderült, hogy a TransTechnek dolgozott (mint mindenki a városban), de kitették a szűrét. Most egy kisebb ellenállást szervez, de sajnos a számítógépes rendszerük (ott még a hajléktalanoknak is volt egy-kettő) elkészítéséhez optikai kábelre volt szüksége. Felajánlotta, ha hozunk neki, akkor elárul néhány TransTeches titkot. A kábel mellesleg a TransTech főhadiszállásán, Dr. Framp Nanotech laborjában volt. Adott egy nevet, Leonora Majorét, aki segített, hogy a TransTech biztonsági rendszere ne ismerjen fel bennünket. Azt mondta, hogy a Cafe Voltaire-ben mindig meg lehet találni.
Sanders Tomalin (elég őrült pofája volt) néhány Chipet ajánlott fel segítségünk fejében. Sinders-Brie szindrómában szenvedett (épp úgy, mint én). Odaadtam neki a Neural Implant terveket, mire ő adott egy 4TB-os memóriát, egy szamuráj soul boxot és egy zár adatbázist. Jeandie egy Psilo Blossomért egy circuitry ligning-ot ajánlott fel. Wandától megvettem az adatpókot, Juliustól a dermal filamentet és a kitűzőt. Petra Stasianak adtam egy energia cellát (ettől függött az élete).
Mary anya nem beszélt velünk, de azt mondta, hogy menjünk a St. Patrick templomba, ott lesz ránk ideje. OK. Mielőtt még elfelejtettem volna, betettem a szamuráj soul boxot a deckembe, majd elmentem a St. Parick templomba. Ott Mary anya azt mondta, hogy segít a bajomon, de csak akkor, ha én is segítek az ő baján (ez szép dolog egy apácától, ha nem segítek neki, hagyna megdögleni). Complicitus testvér elmondta, hogy az a templom volt az egyház utolsó képviselője New Yorkban. A TransTech megszerezte a templom adósleveleit, és így akarta megkaparintani azt a területet, ahol a St. Patrick volt. Mary anya össz-vissz annyi segítséget tudott adni, hogy a "fenyegető" leveleket William Dougan írta alá, Walter McAlaster titkára. No ennyi információt kaptunk itt.

Elmentünk a Cafe Voltaire-be. Ott Xandrotól megvettem a régi drogkutyuló-készletét, majd Leonora Majorral beszélgettem. $25.000-ért beiktat minket a TransTech biztonsági rendszerébe, keressük meg a

Netben, a Major clusteren - mondta. Hát itt ennyi. Átmentünk a másik helyiségbe (jobbra), ott Oscar Nander munkát ajánlott a Kafka összeesküvőknél (Kafka Conspiracy), majd Jane Queentől megtudtuk, hogy a Kafkások a TransTech ellen harcolnak a Netben. Elég

sok emberrel beszéltem ott, ezért csak a lényeget mondom el, hogy ki mi értelmest mondott. Wendy Rangetől megtudtam, hogy C.T. a legjobb cw a környéken, C.T. "címét" Gerry Soo adta meg, de sajnos olyan formában amit nem értettem. Azt is mondta, hogy ha esetleg (ez kedves, azt feltételezte rólam, hogy értem amit leírt) nem érteném amit leírt, akkor Benny Puzzle majd lefordítja nekünk. Ez elég kemény lett volna, mert Benny rejtvényekben beszélt, ami akkor egy kicsit magas volt nekem, ezért hagytam is. Gondoltam jó lenne megtudni, hogy mi is ez az összeesküvés, ezért elmentünk a Kafkásokhoz. Coover Tristan, a vezetőjük szerint kölcsönösen egymás segítségére lehetünk. Ha szerzünk nekik egy többcsatornás jeladót (multichannel transmitter), akkor segít nekünk. Egy ilyen van a városban, az Icon Robbereknél (az egyetlen kalóz TV), de egy feltétele van a segítségének. Semmiféleképpen nem halhatnak meg a TV-sek, lopjuk el vagy akármi de életben kell maradniuk (micsoda marhaság, mennyivel egyszerűbb dolgom lett volna, ha egyszerűen csak megölöm őket, és elhozom a jeladót... de végül is, addig jó, amíg zajlik az élet).

Chrysalistól megtudtuk, hogy volt valaki, aki többeket felkarol, hogy együtt harcoljanak a TransTech ellen a cyberspaceben. Minden fizikai valóságukat megsemmisítették, kivéve az egyiküket. Ez a személy akart velünk találkozni (hol, miért, mikor... nem mondta). Épp ideje volt egy kis pénzt is keresni, ezért elmentünk Madame Mescalhoz, és vettünk nála egy Red Liftert és egy Hero Makert, majd elmentünk a Central Parkba. Dodger a Red Lifterért odaadja a cyborg kezet, a Hero Makerért pedig a cyborg fejet. A kitűzőt (Lapel Pin - nemrég vettük valakitől) feltette valamelyikünk a ruhájának gallérjára, majd utunk a Plaza Hotelbe vezetett.

Mivel volt egy meghívónk (még a múzeumban kaptuk) nem volt gond a bejutással. Renfield, a pincér rögtön felismerte, hogy vámpír voltam, felajánlotta a szolgálatait és megadta a címét ahol várni fog. Eleanor Salem, egy újságíró azt kérte, hogy hozzak neki egy pohár vért a szekta privát terméből, cserébe nem fedi fel vámpír mivoltomat. Ez ahhoz kellett neki, hogy fényt derítsen a vámpírok létezésére. George Yatchisin adott egy TransTech kitűzőt, amivel nem volt gond a TransTech főhadiszállásra való bejutás. Ki is tűztem a saját kabátomra.

Aida Lazar $1.800-t adott volna egy Psilo Blossomért és egy virtual viewer-ért, majd legközelebb - gondoltam. Helen Donaldson $3.500-t adott volna egy 9 mm-es pisztolyért, erre le is csaptam és odaadtam neki Garrick Fizzét (ezt a szar stukkert mindenhol $60-70-ért vesztegetik). Bementem a középső ajtón. Griff Spater egy rakás pénzt ígért, ha valami gyógyszert viszek egy Larissa nevű nőnek (ott volt mögötte), akit a férje mindenféle drogokkal kábított. Braque Picaro szintén Larissáról beszélt (hiszen az ő felesége volt), az ő sztorijában Griff volt a rossz fiú, és ő akarta kigyógyítani a feleségét a Griff-féle drogokból. Ha megvan az ellenszer csak a felesége mellé kellett volna tennem, és meg kellett volna neki mondanom, hogy Braque küldte (Griff esetében szintén).

Ennyi elég is volt a szerelmi háromszögből. Kimentem, majd felmentem a jobb oldali szobába. Ott Frank Donaldson azt mondta, hogy ne törődjek a felségével, hisz bolond, és ha nem mondom el senkinek, hogy miket művel az a céda, akkor még egy kis pénzt is ad. Dehogy mondom, a nőm anyja barátnőjének, annak is a férje szeretője életére esküszöm - mondtam. Be is vált, és "hozzám vágott" $1.000-t.

Ki is mentem ebből a teremből, majd jobbra el. George Druthers azt mondta, hogy $1.000-t ad, ha szerezek neki egy belépőt a szekta termébe. Ezt halasszuk - mondtam -, de meglesz. Ott feküdt a pamlagon egy pasi, Randall Babbit. Egyfajta pletykagép, aki mindenkiről tud valamit. Úgy gondoltam, hogy eléggé előkészítettem már érkezésemet a szekta teremébe, így tehát be is mentem (jobbra). Még jó, hogy nem felejtettem el kitűzni a kis kitűzőt, különben nem engedtek volna be. Rögtön a szemembe ütközött a négy kanna vér, amit fel is vettem, hisz sajnos vér kellett ahhoz, hogy életben tartsam magamat (igaz az ártatlan járókelők gyilkolászása sem volt semmi). Mint ahogy szokásom, mindig a tűz közelébe kerülök.

Elsőnek Bertrand Focaultot szólítottam meg, kiről kiderült, hogy ő egy igazi vámpír (a többiek nem, egyszerűen csak sznob kőcsögök, és azt hiszik, hogy a vámpírosdi az olyan menő (pl. művért isznak...)), és 1836-ban alapította ezt a helyet. Ő is Van Helsing ellensége, mert ő egy igazi, lelkes vámpír (nem szeret ártatlanokat gyilkolni a vérért, Van Helsinggel ellentétben). Megtudott valamit egy fejlesztésről, hogy a TransTech Nanotechnológiai laborjában van egy kis szerkezet, aminek a segítségével vérképző kis rakétákat lehet a véráramba fecskendezni, és ez egy időre csillapítja a vérszomjat. Azt akarta, hogy szerezzem meg neki, akkor az orvosa nekem is rendszeresen befecskendezi ezeket a rakétákat és utána csak annyi a dolgunk, hogy "szaporodjunk" (az ideillő kifejezést cenzúráztam), mint a nyulak... éljünk, mint hal a vízben... No ez szép is lenne - gondoltam -, de megteszek mindent, hogy megszerezzem.
Ennyit a jó öreg Bertrandról. Linda Blaue-tól kaptam egy fél

amulettet, ami állítólag megakadályozza, hogy vámpírrá váljak. Gi Seng meg azt mondta, hogy az amulett egy petákot sem ér. Volt egy üzleti lehetőség, de olyan szar, hogy eszembe se jutott visszajönni. Topher Winslow $200-t ígért egy Breatherért.

FIGYELNI KELL STARK VÉRSZOMJÁT, MERT HA NEM KAP IDŐBEN VÉRT, AKKOR AZ EGYIK CSAPATTÁRSÁT ÖLI MEG, MINEK EGYENES FOLYOMÁNYA LEHET, HOGY A TÖBBIEK TÖBBET NEM ÁLLNAK SZÓBA STARKKAL ÉS KI IS LÉPNEK A CSAPATBÓL !!!

- Arra az estére elég is volt a Hotel Plazából, még kimentünk a bejárathoz, és odaadtam az újságírónak a vért. Nos a történetem eddigi része nem bővelkedett akcióban (sajnos ez is benne van a pakliban). Az embereimet a legjobb tudásom szerint szereltem fel, majd elnéztünk a sasfészekbe, a TransTech Brooklyni főhadiszállására. A belépésnél nem volt gond, hisz kitűzte valamelyikünk a TransTech belépőt. Fel is mentünk a Biztonságiak szintjére, és kinyírtuk az őröket, majd a Biztonságiak főnökét.

Na egy csomó mindent fel tudtunk venni (meg is kellett tenni, hisz amire nem volt szükségünk, azt el lehetett adni). A TransTech Security cloakot betettem a gépembe, a sárkány soul box-szal egyetemben. Felvettem még (csak a fontosabbakat említem) a Wrath Ray terveket, a "cyber-banditák" névsorát (cyber crackdown list) és a Tacket kapcsolatainak listáját. A lifttel felmentem Bill Dougan szobájába.

Billnek megmondtam, hogy most rögtön rendezze a templom ügyét, különben elég nehéz helyzetbe kerülnek a mentősök a hullájának az azonosításánál. Nem tudott segíteni, mert az egészet McAlaster irányítja. Azt mondta, hogy ha szerzünk néhány képet McAlaster orgiáiról, akkor azokat eljuttatja McAlaster feleségének (aki nélkül McAlaster egy senki), aki elintézi, hogy McAlaster repüljön a cégtől, és a helyére akkor ő kerülne. Ebben az esetben pedig rögtön rendezné a templom ügyét (már csak azért is, mert nem szeretne a mentősökkel közelebbi kapcsolatba kerülni). McAlaster állítólag egy belvárosi klubban szokott rajcsúrozni (ezt már tudtuk, hisz ott volt a Plaza Hotelben).

A lifttel átmentünk McAlaster szobájába, amit rögtön kutassunk át. Felvettük a kitűzőt, majd átmentünk a Nanotechnológiai laborba. Felvettük a Nanoblastot , a hozzá való lövedékeket és a Buzzsaw-t. (Megjegyzés: A TransTech épületében bármikor, bárhol felbukkanhatnak biztonságiak, tehát ne lepődjön meg senki, ha esetleg egy csapat biztonságis lesz valahol, és a leírásba pedig nincs róla szó.) Átkutattuk a szobát, és meg is találtuk a vérképzőt (Blood-Producing Nanotech), a hozzávaló plazmát (Service Nanomachine) és a Wireless Effectort, amit persze mind fel is vettünk. Úgy gondoltam, hogy "rövid" látogatásunk már épp elég hosszúra nyúlt, ezért le is léptünk, és "átugrottunk" az Electric Anarchy-sekhez. Miután Phractle K. Ossnak megemlítettem rövid TransTeches túránkat, kifizeti a $10.000-t. Auntie Matternek odaadtam a TransTeches belépőt, mire kaptam tőle egy Wrath Rayt.

Itt végeztünk is, és átmentünk a Sid & Nancy-khez. Az egyik Nancytől (ugyanis ott minden nő Nancy, és minden hím Sid) megvettük a Doppelgangerét $4.000-ért. Hamar kiderült, hogy az egyik Nancy (egy másik) ismer engemet, valamikor még a nagy árvíz idején együtt buliztunk. Ennek örömére (és még azért, mert feltűnt neki erőteljes késségem) adott egy Instapigmentet, amit ha magamra kenek, egy napra elmúlik a "kék árnyalatom". Egy másik Sid azt mondta, hogy $5.000-t adna egy Praxis 2300XC-ért (ez egy régi és szar modell, elég nehéz szerezni). Na ennyit Sid-ékből egy időre. Utunk Deirdre laborjába vezetett. Épp ideje volt, hogy benézzünk a Netbe. Megkerestem az első FATS-et, és elmentünk a TransTech biztonságiak címére. Átkutattuk a területet, és felvettünk mindent. Kiléptem egy pillanatra a Netből, majd újra be. Elnéztünk Banks Verbatim "börtönéhez", és ott az adatketrec kulccsal (Data Cage Key) kinyitottam a ketrecet. Megmondta a lakása címét, ahol feltétlenül fel kellett keresnünk, de ha bármi történne vele - mondta -, akkor ne feledjük, hogy minden M=E.

A Netben volt még egy kis dolgunk. Az első, hogy el kellett mennünk Eleonora Major-hoz, aki elintézte, hogy az adataim bekerüljenek a TransTech Biztonságiak rendszerébe. Ez is OK volt. Ezekután egy jó darabig mászkáltam, amíg megtaláltam Charlie Flyer egoját (C. Flyer ego). No ennyi elég is volt. Elnéztünk Banks Verbatimhez. TransTeches biztonságiak voltak a lakásában és Banks ott feküdt vérbefagyva a padlón. A biztonságiak vezetője azt akarta, hogy segítsünk megfejteni a kódolt cyberaddresst, ahol a forrás program található. A kódolt address: MNQUQTIVM VJM UIWVMXW.

Ezt persze bárkinek megcsinálhatuk volna, csak a TransTecheseknek nem, ezért kénytelenek voltunk megölni a tetveket. Fel is vettük a használható dolgaikat (tudom hogy a hullarablás nem szép dolog, de néha megengedhető), mint például az Energy Interface-t, a diagnosztizáló berendezést (Diagnostic Unit) és a sárkány soul boxot... Elnéztünk Strongarm Tacktikhoz, és vettünk nála egy álkulcs házat, majd össze is szereltük az elektronikus álkulcsot. Mivel ez megvolt, "visszanéztünk" a TransTech főhadiszállásra és felmentünk a Nanotechnológiai laborba. A "biztonsági gondokat" elhárítva, az álkulccsal kinyitottuk a bezárt raktárajtót. Bent felvettük az optikai kábelt (Fiber Optic Cable), a Praxis 3000-et. Nem hittem, hogy csak ennyi minden lenne egy raktárban, ezért alaposan átkutattuk. Egy Azraelt és egy 4-es szintű cloakot találtunk. Éreztem, hogy beindul a biznisz. Elnéztünk a Doom Pilotsokhoz. Sis Konfiggnak odaadtam a 4-es szintű cloakot, mire ő megmondta a TransTech New Yorki bankjának a címét: NYVAULT.

Kb. mostanra kapta meg Shock Maraud Van Helsingtől a Rimbus adatbázist, es ezért az embereivel elkezdett üldözni. Ezek ne nagyon zavarjanak meg, csak egyszerűen nyírjuk ki őket. Ha megvan, akkor minden visszatérhet a rendes kerékvágásba, csak néhány hullával több van a számlánkon.

- Úgy gondoltam épp ideje, hogy legyen egy szupererős segítőtársunk, ezért elnéztünk Strongarm Tactikhoz. Megvettem mindent ami egy cyborghoz kell, majd össze is raktuk, és letöltöttük bele Elvis tudatát. Na megvan a szuper-giga-mega-hacker-gyilkológép. Felszereltük (fegyverileg), és innentől együtt élveztük a "szürke hétköznapokat". Elnéztünk Kimba Westhez a Centrál Parkba. Odaadtam Kimbának az optikai kábelt, mire azt mondta, hogy beszéljek Jasonnal. Elég nagy szívás volt, mert Jason mindent mondott, csak lénye-

geset nem. Kimbának ezt megemlítve csak annyit válaszol, hogy a rendszerük a Kleopátra tűje mögött lesz kiépítve, egy kis kunyhóban, és azt bármikor használhatjuk. Köszi ba... ..., ezért dolgoztuk magunkat halálra.

- Ha minden igaz, akkor Stark eléggé le van már rongyolódva, ezért most összeszedjük az alváshoz szükséges cuccokat. - Átkutattam a helyet és találtam is a jó kis New Yorki földből. Fel is vettem, mert kellett ahhoz, hogy végre aludhassak egyet. Átmentünk a múzeumba. Jól emlékeztem hogy volt ott egy szarkofág, de sajnos ezt egyfolytában őrzik. Kénytelenek voltunk megölni az őrt (pedig jó kis nő volt). Megfogtam, "zsebretettem" és átvittem Renfield lakására. Miután odaértünk teleszórtam földdel. Na, végre tudtam szunyálni (ki is használtam az alkalmat). Felkelvén magamra kentem az Instapigment-et (mivel az egyház szolgálatában álló Keresztes lovagok nem vették volna jó néven egy vámpír jelenlétét), elmentünk a Keresztes lovagokhoz (The Cloisters). Mivel teljesen normálisnak látszottam, nem is volt gond a kolostorba való bejutással.

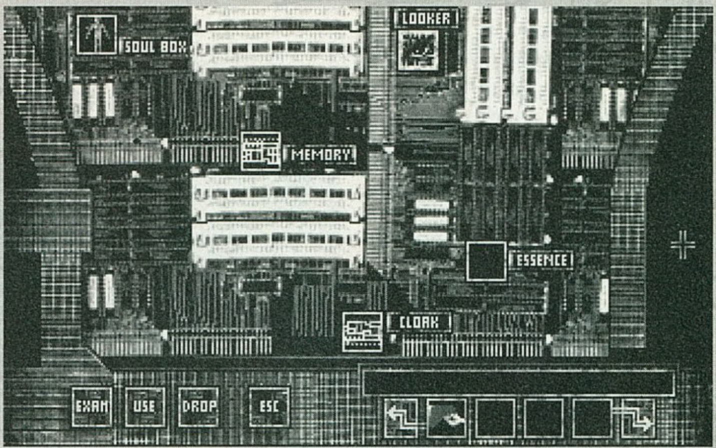
Sir Chrystostomtól megtudtuk, hogy a vámpírok ellen a leghatásosabb fegyver a lélek penge, és ezt Sir Sebastian áldja meg. Miután bementünk a bal első ajtón, két figura fogadott bennünket. Lady Remington a vámpírok elleni harcra buzdítva adott egy karót (erre szükségünk is volt), Sir Helveticus pedig $25.000-t ígért, ha előkerítjük neki az öccsét, aki már rég eltűnt. Különös ismertetőjele, hogy Red Lifterek nélkül nem is tud létezni. Ez jó biznisz lenne - gondoltam. A következő szobában Sir Sebastian van, aki pillanatnyilag semmire sem jó nekünk. A mellette levő szobában viszont Archabbot Herschel-lel be tudjuk magunkat vetetni a vámpírok ellen harcoló keresztesek közé. Azt is mondta, hogy a kert dél-keleti részéből nyíló ajtó mögött kapjuk meg a fegyvereinket (oda ne menjünk be, mert az ott levő ürge megérzi, hogy vámpírok vagyunk, és akkor meg kell ölnünk).

Sir Dominick adott egy üveg Nosferatutumot. A mellette levő szobában Sir Anias gyászolta a barátját, aki a vámpírok elleni harcban halt meg. Addig nem nyugszik - mondta -, amíg meg nem szerzi Sir Randall mellvédjét. Ki tudta mit tehetek még a fasziért, majd körülnézünk - mondtam az embereimnek.

A keresztesek után az utunk Madame Mescalhoz vezetett, akinél vettünk egy Hero Makert, majd onnan a Sid & Nancyk-hez mentünk. Kiderült, hogy a kocsinál ácsingózó Sid Sir Helveticus cicus micus... öccse. Elég durung volt a srác, mert csak egy Hero Makerért cserébe jött el velünk a bátyjához. Odaadtam neki, de ekkor sajnos egy kényszerhelyzetbe kerültem, ugyanis egyszerre csak öt ember irányítását tudtam koordinálni (sajnos voltak bizonyos fogyatékosságaim), ezért valakit el kellett bocsátanom. Választásom Lash Givensre esett.
(Itt van a program első fogyatékossága. Ugyanis ha valakit kiteszünk a csapatból, majd újra felveszzük, akkor mindig a mindenkori fix felszerelése van nála. Pl. ha Lash-nek van egy puskája, egy tűzálló ruhája..., akkor az minden alkalommal nála lesz, amikor felvesszük. Így elég könnyen pénzt lehet csinálni, eladjuk a cuccait, kidobjuk, felvesszük, megint eladjuk a cuccait..., de ezt NE HASZNÁLJA KI SENKI!)

Visszamentünk a Keresztesekhez és bementünk Sir Helveticushoz. Miután megemlítettem neki, hogy itt az elveszettnek hitt öccse, és meglátta... felkapartuk a földről, feltöröltük a könnyeit... Kifizette a 25 rongyot. Ezután elsőnek az Abyssba mentünk és visszavettük Lasht a csapatba. Nem vette jó néven, hogy kirúgtuk. Visszamentünk a Sid & Nancyk-hez és felvettük Lash cuccait (ez egy ilyen tisztességes város, nem lopják el a "rövid időre ottfelejtett értékeket").

Elmentünk Lazlo Greenhez, de az a seggfej addig nem akart velünk beszélni, amíg nem adtunk neki valamit a "sugárzás" ellen (lehet, hogy kóros Michael Jacksonságban szenvedett). Még szerencsénk volt, hogy Lash-nél "épp ott volt" egy Insul Suit. Miután odaadtuk neki, rögtön megeredt a szája. A TransTech egy olyan programot fejlesztett ki, aminek segítségével a használója le tudja magának tölteni bármely a Netben ügyködő hacker képességeit. Eme program segítségével akár gyilkolni is képesek. Szerezzük meg neki a programot, a Morph Spawnert - mondta -, hogy megmenthesse a hackereket. Ő is szívesen "elmenne" érte, de fél, hogy a TransTechesek felfedezik. A Morph Spawner a TransTech Notional Labor címén volt található: Blackwood. Majd meglátjuk mit tehetünk érted öcskös - mondtam én.



Este 9 után elmentünk a TransTech főhadiszállására, ott is a Notional laborba. Felvettük a 4-es szintű cloakot, a 32TB memóriát, majd átkutattuk a helyiséget. Találtunk egy sárkány soul boxot és az egyik ott dolgozó eszenciáját, Conway-ét. A 32TB memóriát és Conway eszenciáját betettem a deckembe, majd beléptem a Netbe. Elmentünk a Blackwood címre és átkutattuk a terepet. Meg is találtuk a Morph Spawnert és az új cyberdeckport nélkül működő deck terveit. Felvettem mindet.

Ekkor eszembe jutott az én jó öreg Timmy barátom és az a hülye szó... mi volt az... valami csokigolyó... MOZART! Gondoltam ezen nem múlik semmi, kipróbáltam a FATSek mit szólnak arra, hogy MOZART. Eljutottam egy helyre, amit átkutatva megtaláltam a morph kódokat. Fel is vettem, gondoltam nem hagyom, hogy valami láma hacker véletlenül megtalálja. No, ennyi elég is volt arra a napra a munkából, épp ideje volt egy kis szórakozásnak, ezért elnéztem a Plaza Hotelbe. Gondoltam körülnézek egy kicsit.

A bal első szobában ott volt Bertrand Focault, és őrjöngve várta a vérképzőt. Nem adtam neki oda, mert ki tudhatta, hogy mi forog abban a kevés szürkeállománnyal megáldott agyában. Erre az a marha ellenem fordult, sajnos nem tudtam megmenteni az életét (igaz nem is akartam), és a karóval szíven döftem. Ott pusztult bele a marha.

Ott volt a szobában a doki is. Folyton csak azt hajtogatta, hogy ne ölj meg... ne ölj meg... Mire értésére adtam, hogy nem akarom megölni, addigra hajnal lett. Azt mondta, hogy szívesen beadja nekem a vérképzőt, de nem tudja, hogy meddig fog hatni (ha nagyon kell adassuk be, de visszajöhetünk később is)."

Na ennyit mára. Ez is épp elég sok, de ígérem a következő részben már a befejezést olvashatjátok.

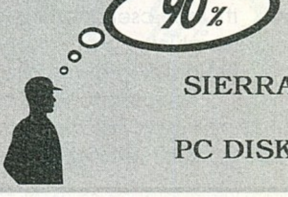
Ransom "Mr.T." Stark

FOOTBALL PRO '95

FOOTBALL PRO '95

Nagyon jó amerikai foci szimulátor. A Front Page Sports sorozat egyik legújabb tagja.

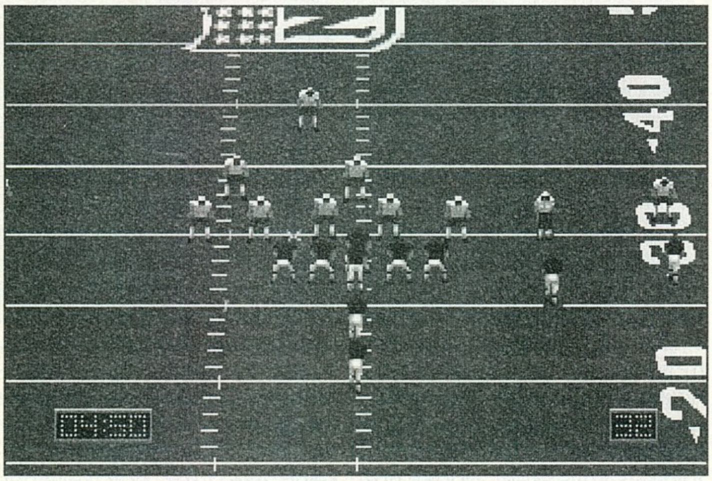
Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, VGA, MS-DOS 5.0



SIERRA

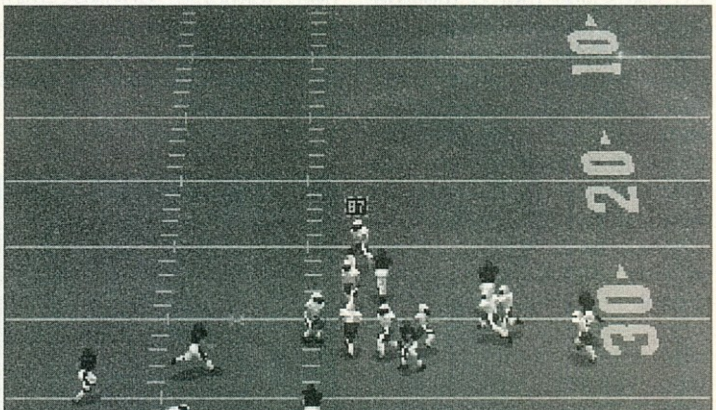
PC DISK

E program két elődje, az NFL Football, majd az NFL Football Pro az elmúlt két évben az egyik legnevesebb amerikai számítógépes újságban az Év Sportjátéka címet nyerte el.



Most itt a Front Page Sports Football Pro '95, amit a profi amerikai foci 75. évfordulójára készítettek! Ha ettől még valaki nem rohanna rögtön megvenni, elárulom, hogy változtattak, újítottak és bővítettek is a programozók, csak azért, hogy meggyőzzék a kételkedőket. "Gyilok, akció, aprólékosan kidolgozott statisztikák, hathatós edzői és csapatmenedzseri lehetőségek" - írják róla a készítői. A '94-es évadra rengeteget változtak a szabályok, mint például a kezdőrúgást a 30 yardos vonalra tették át, és ha az egyik csapat kihagy egy rúgást, akkor a másik csapat az elrúgás pontjáról kezdhet. Ezek és még sok más újítás, mind-mind benne van a programban. Beletették a csapatok aktuális jelét, úgyhogy ebben is gyönyörködhet a játékos, ha akar. A sisakok és minden egyes csapat pályájának a kinézete is stimmel, szóval olyan, mint a valóságban. Nagyon laza. Ha ez még valakinek nem lenne elég, az összes amerikai futball játékos nevét beírták a '94-es évadra. Viszont ha valaki már hozzászokott az előző verzió játékosaihoz, annak lehetősége van azokat is feltölteni. A szabályokat pedig úgy kapcsolhatjuk ki-be, mint a pinty. A kényelem házhoz jön. De ezen kívül szinte minden mást is kapcsolgathatunk kényünkre-kedvünkre, mint csapatfelállás, stb. Sőt!

Aki a TV-közvetítés kameramanjának babérjára pályázik, na az itt gyakorolhat, mivel a CAMS (Camera Ange Management System) segítségével olyan szögből nézheti a pályát, amilyet csak képes volt beállítani (ezt az F10-zel tudjuk előhívni). Még azt is beállíthatjuk, hogy egy helyben álljon-e a kamera, vagy ha mozog, akkor mit kövessen (például a labdát vagy egy játékost). Ez itt a hatalmas lehetőségek világa! Szokásos módon lehet joy-t és keyboard-ot is használni. Billentyűzetnél csak a numerikus billentyűzetet használhatjuk. A joy egyik gombját az enter és a space billentyűk, míg a másik gombját a Ctrl, Shift és az Alt helyettesítik. Most már akár el is kezdhetnénk. Ezt a leggyorsabban a QuickStart-tal tehetjük meg. De ha nem a Dallas-szal akarunk a Buffalo ellen játszani,



előtte még a Change Quickstart-ban megváltoztathatunk pár apróságot, például a csapatokat, az irányítást meg egyéb mást. Ha kellően kiéltük magunkat, talán Save & Return, és most Quickstart.

A feltűnő képernyőn az időjárást, edzői adatokat és játékterveket láthatunk. Ha itt is mindent átalakítottunk, felbolygattunk, OK. Exhibition-nél már bővebb állítási lehetőségek adódnak, League-nél meg bajnokságban indulhatunk saját csapatunkkal. Indulhat a móka! Minden játék elején egy pénzfeldobással kezdünk. Mindig a "látogató" csapat választ fejet vagy írást. A nyertes választ, hogy rúg vagy fogad, vagy hogy a déli vagy az északi kaput védi. Három fajtája van a taktikai (Playcalling) és a játék (Action Mode) résznek is: Basic, Standard és Advanced.

TAKTIKAI RÉSZ: Itt a csapat irányítását tudjuk állítani, a már ismerős kis nyilak, körök, vonalak, stb. ábrázolják a fondorlatosabbnál fondorlatosabb takti-

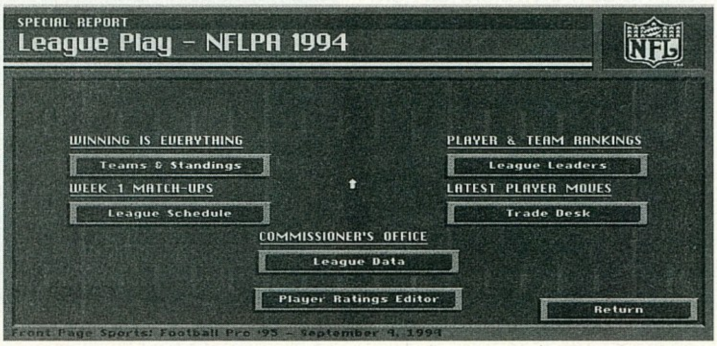
kákat.
Basic Mode: Itt egyszerre négy taktikát láthatunk, ami közül választhatunk, de csak a taktikák nevét, itt nincs még ábrázolva a felállás az egyszerűség kedvéért. A gép automatikusan cseréli a sérült vagy fáradt játékosokat aszerint, hogyan állítottuk be a Coaching Profileban (ez nagyjából az edzői kis jegyzeteinek felel meg).
Standard Mode: Itt már vonalakkal és körökkel van megoldva a játékosok mozgásának a terve. Itt már cserélhetünk, de amíg cserélünk, az óra megáll. Itt is leváltja a gép a fáradt, rokkant, béna, idióta játékosokat, mint egy jótékony szervezet, köszönjük meg neki szépen.
Advanced Mode: Na ebben már te vagy az úr, azt csinálsz, amit akarsz, nincs beleszólás, de hát az ilyesmi felelősséggel is jár, meg csak magát okolhatja az ember, úgyhogy figyeljünk oda, mert ha nem, "ebből nagy égés lesz".

Általánosságban a képernyőn négy négyzetet *(ezek a taktikák. He-he!)* láthatunk, amiből választhatunk. Kétszeri nyomásra rögtön a játékra vált. Összesen 64 fajta védekező és 64 támadó taktika van, a képernyő szélén levő számokkal válthatunk négy-négy taktika között. Ha elkészültél már a méregetéssel, és kiválasztottad a legmegfelelőbbet READY - BREAK! Csere: Ha cserélni akarsz, a taktika ablakon ráklikkelsz a tervre, majd a Substitution-re nyomunk. Itt a POS a játékos pozíciója lekódolva két vagy három betűbe. A NO a száma, a NAME a neve. Ennek a színe a játékos állapotától függően alakul.

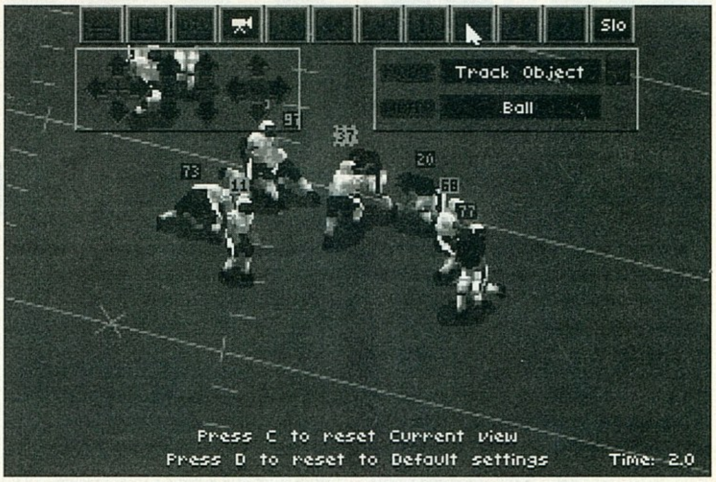
Meg aztán akadnak itt csudaszép kétbetűs apróságok is, mint SP (Speed), AC (Acceleration), AG (Agility), ST (Strength), HA (Hands), EN (Endurance), IN (Intelligence), DI (Discipline). Ezek a játékos tulajdonságai. Kiművelt személyiség-meghatározó pontrendszer ez valójában, gilisztázni szerető alakoknak. De hát hasznos is tud lenni itt-ott. Általában a hibák büntetése: Ha a támadó hibázik, x yard hátra, ha pedig a védő, akkor x yard előre és 1st down a támadó csapatnak. Illik betartani a szabályokat!

Az időjárás négy faktora (meleg, hideg, szeles és nyirkos) mind hatással van a játékra, például melegben gyorsabban fáradnak a játékosok, hidegben könnyebben sérülnek, a szél még fokozza a hideget (Orosz tél), míg a nyirkosság (pára) még ráduplăz a központi fűtésre, az ilyesmikkel számolnia kell egy profinak. Ha valami nincs rendben, akkor a taktika ablaknál nyomassunk F1-et. Itt megint állítgathatunk, szórakozhatunk, és így tovább. Ami nagyon lényeges, hogy az ACTION MODE-nál Basic beállításon mi csak edzői tevékenységet látunk el (eleinte még azt hittem, hogy tönkrement a joy, de aztán kiderült, hogy nem is, csak én nem irányítok), Standard beállításon addig irányítja a gép a játékosokat, amíg bele nem nyúlsz, innentől te vagy a pálya császára. Advanced fokozaton viszont minden a Te kezedben van, NEM SZÁMÍTHATSZ MÁSRA, CSAK MAGADRA!!!

A támadásnak és a védekezésnek is megvannak az ún. Game Plan-jei. Ezek hatvannégy, a játék közben kiválasztható formációt (taktikát, mint például hosszú passz előre, stb.) tartalmaznak. A Coaching Profile-ok meccsenként az edző alapbeállításait tartalmazzák: mikor milyen taktikát válasszon, milyen távolról próbáljunk meg Field Goal-t rúgni, milyen energiaszint esetén cseréljük le a játékosokat... A profile-okból és a plan-ekből az alapváltozatokat a Stock könyvtárban találhatod .PLN és .PRF kiterjesztéssel.



De még te is készíthetsz saját változatokat, ahol minden a te fantáziádtól függ. A játék legprofibban kidolgozott része talán a bajnokság. Semmi sem maradt ki, mindenre készítettek statisztikát, ami fontos a hitelességhez. Természetesen nem csak a '95-ös ligát játszhatjuk le, csinálhatunk mi is csapatokat, még akár egy egész bajnokságot is. Ez a rész annyira összetett, hogy hosszú oldalakon keresztül lehetne róla írni. Nemhiába adtak 200 oldalas leírást a programhoz. Ez tele van fontos információkkal a játékról.



Nagyon pozitív, hogy a 75 éves évforduló jegyében minden második oldalon a korábbi bajnokságok egy-egy érdekességét (az is érdekes, hogy pont ezekben vannak a kódszavak) találjuk. Egyébként addig nagyon nem tetszett a játék, míg nem tudtam, hogy basic action mode-ban nem én irányítom a játékosokat, de utána megváltozott a véleményem. Továbbra is úgy gondolom, hogy vannak ennél sokkal jobban játszható sportjátékok, de azért nem-rossz.
A CAMS kamerarendszer nagyon megdobja az egészet, így jól lehet követni a különböző helyzeteket. A játék hangjai jók, a grafikája látványos, de elég lassú. A türelmetlen embereknek (mint én) nem ajánlom a programot, mert csak sok-sok gyakorlással juthatunk el a győzelemig (Gatyamadzag és társai).

A játék sava-borsa a League Play, erre fektették a szerzők a fő hangsúlyt, itt aztán lehet tilitolizni órákat, napokat el lehet tölteni vérbeli menedzserként, edzőként és játékosként egyaránt. Összességében csak azoknak ajánlom a programot, akik e sportág minden apró részletében hosszasan el akarnak mélyedni a téli estéken, és statisztika-hegyeken akarnak átkelni. Akik csak egy kellemes amerikai-foci meccsre vágynak, azoknak szerintem ez feleslegesen bonyolult és túl nehézkes. Ők még mindig jobban járnak a jó öreg Mike Ditka Ultimate Football-lal.

Fontosabb gombok:
Kilépés és mentés: ESC
Beállítások: F1
Statisztikák: F2
Részletesség: F3
Játékosok adatai játék közben ki-be: F5
Kamera-beállítás: F10
Pálya plusz jelölései ki-be: E, G, M, N
Hang ki-be: S
Joystick kalibráció: J
Pause: P

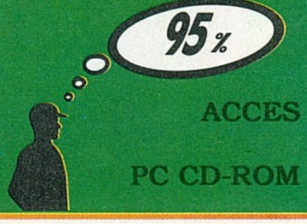
Andrej és Charlie

UNDER A Killing Moon

UNDER A KILLING MOON

Az első olyan interaktív kalandjáték, amely ismételten egy bikább processzort kíván. A digitalizált részek szuperjók, a 3D mozgatás is nagyon látványos. Egyszóval csúcs.

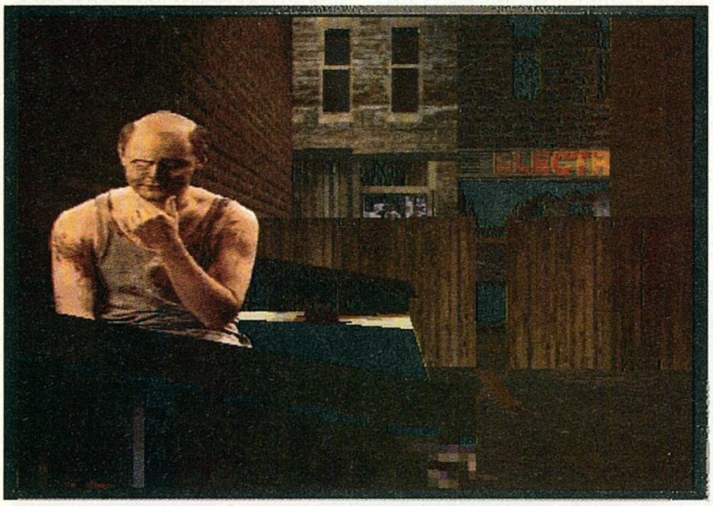
Hardware Igény:
486DX, 4 MB RAM, SVGA, DOS 5.0, CD-ROM



ACCES

PC CD-ROM

2042-öt írunk. Éppen hazafelé tartottam az éjszakában. Letekintve az autóm ablakából feltűnt alattam a vörös fényben úszó San Francisco, és az őt körü-



lölelő a sugárszennyezettségtől szintén vörös tenger. Hirtelen eszembe jutott az a sok millió áldozat, amit az évekkel ezelőtt lezajlott III. világháború követelt. Az életben maradottak nagy százaléka mutáns lett, a még most is jelentős mértékben radioaktívan szennyezett környezettől. Néhányuk azonban - köztük én is - genetikailag immunis lettem a sugárzással szemben. Ezek az emberek San Francisco új negyedeiben élnek, ismertebb nevén New San Francisco-ban. Én ellentétben velük, a régi városközpont egyik lerobbant környékén lakom mutánsok, szegény nyomorultak és lecsúszott egzisztenciák között.

A nevem Tex Murphy - magánnyomozó vagyok... Mármint voltam. Mióta a feleségem elhagyott jobbára semmit sem csinálok. Ezen a héten is ma este mozdultam ki először, hogy a maradék pénzemet beleöljem egy üveg olcsó whiskey-be. Már éjfél is elmúlt, mire hazaértem a Ritz Hotel második emeletén található irodámba. A hotel neve már csak nekem jelentett valamit -az igazság az, hogy nem volt több mint egy ugyanolyan szakadt épület, mint bármelyik másik a környéken. Otthon már várt a régi főnököm és egyben egykori barátom, akivel a kapcsolatom már 15 éve megszakadt, mert egy hajdani üggyel összefüggésben kellemetlenséget okoztam neki. Jövetele nem izgatott fel különösképpen, de azért kíváncsi voltam, hogy ennyi év után mit akar tőlem. Elmondta, hogy abba akarja hagyni a munkát, és hogy most az utolsó ügyén dolgozik. Kiderült, hogy ezzel az üggyel kapcsolatban a mi nevünk is fölmerült, és nyomatékosan fölszólított, hogy - a mi érdekünkben - ne üssük bele az orrunkat.

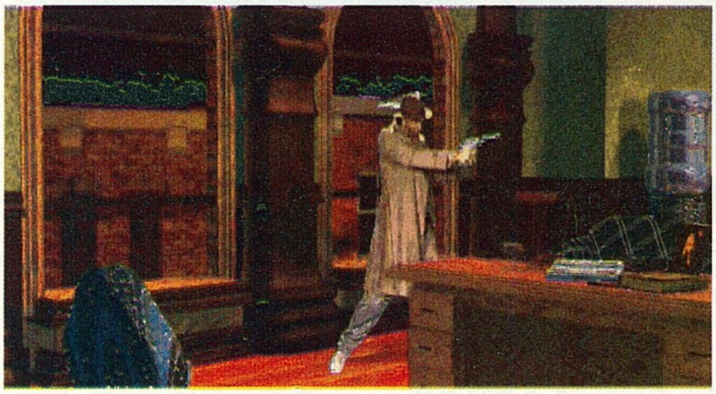
Day 1

Másnap reggel kissé nyomott hangulatban ébredtem. Egykori barátom látogatása megváltoztatta a dolgokhoz való hozzáállásomat. Eldöntöttem, hogy elég volt a semmittevésből, és némi munka után fogok nézni. Bal oldalon megpillantottam a fegyveremet, és felvettem. Eszembe jutottak a régi szép idők... Ám egy sajnálatos "baleset" folytán a fegyver kiesett az ablakon. Vetettem egy pillantást az irattartó tetején lévő faxra, és megállapítottam, hogy sürgősen be kell szereznem egy újat, ha valódi munkára szeretnék szert tenni. Az ajtó elől felvettem a mai postámat, ami nem volt más, mint egy plasztikai sebészet hirdetése és kuponja, valamint a holnap reggel nyíló műszaki áruház tagsági- és hitelkártya-rendelő nyomtatványa, amit már csak ki kell tölteni, és postára adni. Úgy emlékeztem, az íróasztalom valamelyik fiókjában kell lennie egy tollnak, és egy bélyegnek. Ott is voltak. A nyomtatványt kitöltöttem, és felbélyegeztem. Hirtelen megpillantottam a feleségem fényképét az íróasztalomon, és eszembe jutott életem eddig legrosszabb napja, mikor megtudtam, hogy megcsal. Az emlékeket félretéve elindultam munkát keresni. Az utcára leérve bedobtam az irodámmal szemben lévő postaládába a megrendelőlapot. Ezután beugrottam Louie büféjébe, ami a sarkon található. Louie is egy mutáns volt a sok közül, de őt kiváltképpen kedveltem, mert rá mindig lehetett számítani. Megkérdeztem, nem tud-e számomra valamilyen munkát (C, B, A), mire azt javasolta, hogy érdeklődjek Rook-nál, a zálogház tulajdonosánál, ugyanis elképzelhető, hogy neki szüksége van a szolgáltatásainkra, mivel úgy hallotta, hogy tegnap éjszaka betörtek hozzá. Kifelé menet felvettem az ajtó előtt heverő újságot a földről. Elolvastam a zálogház betörésekkel kapcsolatos cikket. A zálogház közvetlenül az újságosstand mellett volt. Úgy gondoltam, hogy mielőtt bemennék, néhány szót váltok Cheelse-vel, az újságoslánnyal. Itt jegyezném meg, hogy mutáns létére Chelse egy valódi szépség. Némi beszélgetés után (C, C, A, Burglary) elmondja, hogy ő is tud a betörésről, és emlékszik egy különös idegenre, aki néhány nappal ezelőtt a környéken ólálkodott, vasmacska alakú tetoválás volt a jobb karján, valamint világoszöld színű szemei vannak. Rook-hoz betérve belekezdtem a faggatózásba a tegnap éjszaka történtekkel kapcsolatban (B, C, B, A, A, C). Elmondta, hogy általában nem tart túl értékes dolgokat az üzletben, de tegnap egy hölgy kereste meg és elzálogosított egy karkötőt arra hivatkozva, hogy megszorult és nincs más választása minthogy ezt a családi ékszert beadja ide. Rook nyolcezer dollárt adott a nőnek aki Ema Nympton-nak adta ki magát. Természetesen az irodámban lévő computer nem tud ilyen nevű illetőről. Rook

megmutatta a hátsó ajtót, amely egy sikátorba nyílt és mellette a kis ablakot amelyen keresztül a tettes behatolt. Itt szétnézve a

szétdobált csokoládés dobozokon és egyéb üvegeken kívül fölfedeztem az ajtó előtt egy lábnyomot, amelyet megvizsgálva megállapítottam, hogy a tettesnek valószínűleg tizennégyes lába volt. A betört ablak alatt egy üvegdarabra lettem figyelmes. Ezt felvéve majd megvizsgálva egy vörös hajszál bukkant fel mögötte. A kukát arrébb görgettem, majd felvettem az alóla feltűnő kulcsot. Tovább nézelődve egy rádióra lettem figyelmes a nagy szeméttároló mellett. Miután magamhoz vettem és jobban megvizsgáltam feltűnt, hogy új elemek vannak benne. Ezeket kiszedtem majd a rádiót eldobtam. A sikátort a kerítés lebontásával hagytam el. Elmentem a rendőrségre régi barátomhoz Mac Malden-hez. A nem túl szívélyes fogadtatás után kiszedtem belőle a rendőrség által megszerzett információkat a sorozatos zálogház betörésekkel kapcsolatban. Megtudtam, hogy az emberünk kaukázusi, AB- vércsoportja van és hogy nem mutáns. Visszatértem a sikátorba ahová megérkezett Bum a helyi hajléktalan. Roppant mérges volt hiszen valaki ellopta a rádióját még szóvá is teszi nekünk hogy milyen emberek vannak, hogy már a hajléktalanok kevés kis vagyonát is megfújják (Murphy: Hová lett a világ...). Feltettem neki néhány kérdést a betöréssel kapcsolatban, de addig nem volt hajlandó semmit sem mondani, míg nem szerzek neki egy adag csokoládét. Mentem tehát Louie-hoz és kértem tőle az éppen most elkészült csokoládétortájából egy szeletet. Vittem is vissza az édességet majd odaadtam Bum-nak (C, chocolatepie, A, burglary). Rögtön készségesebb lett és elmondta, hogy a tag akit keresünk 300 font súlyú és 6'3" - 6'4" magas.

Visszamentem az irodámba arra gondolva, hogy a computer ennyi adat alapján már valami kézzelfogható információval tud szolgálni. Beállítottam az ismert adatokat (Caucasian, Male, 6'0"-6'4", 281-320, No Mutant, Red, Two, Green, AB-, 14, Anchor). Szerencsém volt, hisz a nyilvántartásból a computer csak egy ilyen paraméterekkel rendelkező embert ismert, ez pedig Mick Flemm volt. A számítógép szerint Beek Nariz látta utoljára és jelenleg gyilkosság miatt körözik. Elmentem Chelsee-hez és érdeklődtem tőle Nariz felől. Elmondta, hogy ha beszélni akarunk vele próbáljuk megkeresni a Colit Tower-nél. Ahogy Chelsee mondta Beek ott ült a toronynál. Beszédbe elegyedtem vele (A, A, A, Surgery git certificate), majd felajánlottam neki a plasztikai sebészet kuponját. Kérdezősködtem Flemm-ől. Megtudtam, hogy visszaeső betörő és hogy a Snow White Warehouse-ban húzta meg magát. Rusty után érdeklődve pedig Nariz elmondta, hogy Flemm betegesen fél a bohócoktól. Rusty házának az ajtaja zárva volt, persze az örökzöld XX. századi mondás itt is működött "kulcs a lábtörlő alatt". Beérve Rusty-hoz bekapcsoltam a falon található televíziót. Felvettem a nyílpuskát a polcról, majd a bohócot a pult mögött található dobozból és az Inspektor Burns maszkot a földről. A hátsó oszlopra felakasztva a másik szoba kulcsát pillantottam meg. A fegyvergyűjtemény alól pedig felvettem a dobógyűrűt. A másik helyiségben a falba fúródva volt a nyílpuska töltenye. A csapba pillantva egy ballonra lettem figyelmes. A ballont megtöltöttem héliummal a bohóc orránál található csapból. Átmentem Flemm búvóhelyére. Szerencsére Nick nem volt otthon, így elhatároztam hogy csapdát állítok neki. A padlón lévő dobozból kivettem egy tűzoltó uniformist. A rádióból kiszedett elemet beleraktam az imént felvett bohócba. Felmentem a lépcsőn és a szemben lévő falról felvettem a kulcsot. A bohócot felakasztottam a horogra és lementem a földszinten található kapcsolótáblához. Ezt az előbb felvet kulccsal kinyitottam. Zajra lettem figyelmes - gondoltam hogy Flemm közeledik. A kapcsoló közelében vártam míg belép. Láttam hogy valamit letesz az asztalra, majd a megfelelő pillanatban meghúztam a kart. Igaza volt Nariz-nak Flemm valóban fél a bohócoktól, ugyanis ijedtében a közfalon át távozott. Odamentem az asztalhoz és felvettem a kulcsokat valamint a karkötőt. Mick kulcsaival kinyitottam a falon lévő széfet, egy kis doboz volt benne. Ezt kinyitottam a sikátorból szerzett kulccsal. Egy drágakő volt a doboz mélyén. A sikeres akció után visszaadtam a karkö-

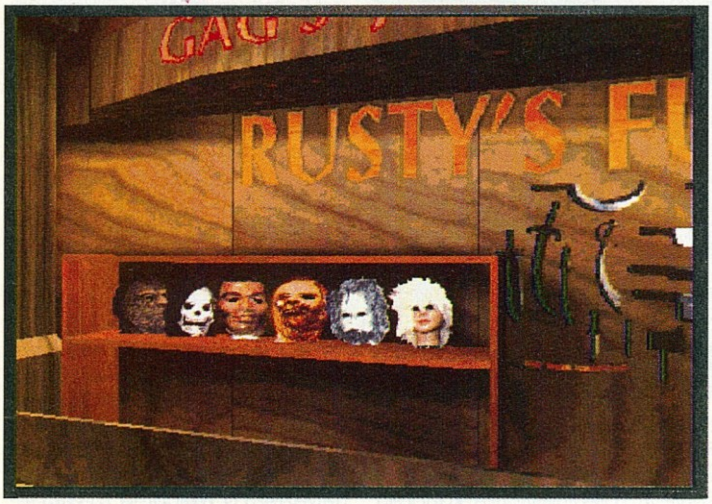


tőt Rook-nak, majd órámra pillantottam (már meglehetősen késő-re járt), hazamentem és lefeküdtem aludni.

Day 2

Másnap reggel sokkal jobban ébredtem. Tegnap sikeresen megoldottam egy ügyet. Igaz, hogy ez még nem tett az év detektívjévé, de az elmúlt hónapokhoz képest ez is nagy dolog. A siker hatására megjött a kedvem a munkához, eldöntöttem hogy szerzek egy fax-ot magamnak mert csak így van esélyem komolyabb megbízásokra. Kifelé menet az ajtó elől felvettem a postámat. Hála istennek megjött a hitel- és belépőkártyám. Lerobogtam a szomszédban lévő műszaki üzletbe. A kártyát becsúsztattam az ajtón található nyílásba. Az üzlet tulajdonosa Hamm Underwood volt. Megkérdeztem hogy tud e fax-szal szolgálni (A, B). Azt mondta, hogy a jobb oldali kék dobozban van egy régebbi modell. A doboz melletti olvasón használtam a hitelkártyámat és felvettem a fax-ot. Hazamentem majd rögtön beüzemeltem az új gépet. Néhány másodperc múlva egy üzenet érkezett. Egy Countess M. Renier nevű hölgy szándékozott beszélni velünk. Azonnal bepattantam az autómba és meg sem álltam a megadott címig. Meglepetésemre egy eléggé csinos, de meglehetősen hűvös hölgy volt a megbízóm. Elmondta, hogy a napokban ellopta valaki a felbecsülhetetlen értékű családi örökségét, egy kristályból készült galambot és amennyiben visszaszerzem neki ezt a műkincset, kész érte 30.000 dollár készpénzt fizetni. Azonnal elvállaltam a megbízatást, és távoztam. Kifelé menet kaptam 1.000 dollárt a komornyiktól. Elmentem Chelsee-hez, és megkérdeztem tőle, mit tud a szoborról. Azt mondta, hogy keressünk meg egy Franco Franco nevű tagot, aki az egyik legnagyobb orgazda a városban - ő talán tud segíteni. Utam Mac Malden-hez vezetett. Franco Franco-val kapcsolatban (A) úgy informált minket, hogy ékkövekben utazik. Beugrottam Rook-hoz, és a drágakövekről kérdeztem (Jade). Megtudtam, hogy a napokban dobott ki egy újságot, amely az ékkövekkel foglalkozott. A sikátorban hátramentem a kukához, leemeltem a tetejét, és kivettem az imént említett újságot. Beleolvasva megtudtam, hogy hol találkozhatnék Franco Franco-val. Az Alhambra színház volt F. F. találkahelye. Belépve ide két óriási fickó elkapott majd miután elmondtam, hogy mi járatban vagyok, az egyikük elment majd kisvártatva visszajött és a nézőtérre vezetett. Itt nem messze tőlem ült Mr. Franco. Némi beszélgetés után odaadtam a gyémántot, cserébe felajánlotta, hogy egy kérdésemre válaszol (C, A, B, B).

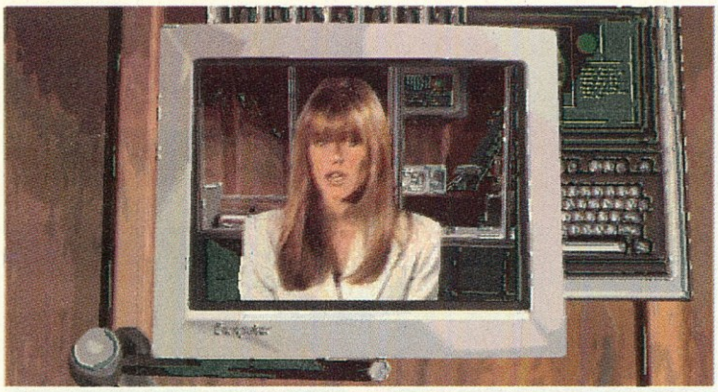
A madár felől érdeklődtem tőle. Azt felelte, hogy az értékes madár egy bizonyos Eddie Ching birtokában van, majd elküldött. Hazaérve egy fax várt. Franco küldte és megnevezte annak az épületnek a nevét, ahol Chin lakik. Sajnos a címét nem tudta, de javasolta hogy próbáljam meg a rendőrségtől megszerezni. Beugrottam Mac-hez és megkérdeztem Eddie Ching lakóhelyéről (Knickerbocker). Malden megmondta a pontos címet. Rögvest elindultam oda. A bejutás nem igazán sikerült de egy fontos dolog felkeltette a figyelmemet. A biztonsági berendezést az Underwood Inc. szerelte. Beugrottam Mr. Underwood-hoz a műszaki shoppba és elkezdtem faggatni az imént látott biztonsági berendezésről (C, C, A, A). Nagy-nagy lódítások után sikerült kiszedni belőle azt, hogy hogyan működik Eddie-nél a berendezés. Kivettem a lézerszikét a kék dobozból és indultam vissza Eddie Ching-hez. Ennek a segítségével már könnyedén bejutottam az ablakon. Egy csodálatosan berendezett könyvtárba jutottam. A könyvespolc tetejéről levettem a könyvet és megvizsgáltam. Egy



kulcs került elő a lapjai közül. A bal oldali ajtót kinyitottam és felvettem a ketrecet valamint a haltápot. Mivel már régen nem ettem ezért a halacskák helyett inkább én ettem meg a tápot. Az akvárium fedelét felnyitva megtöltöttem a dobógyűrűt vízzel, majd kinyitottam a jobb oldali ajtót. Az utamat lézerháló állta el. Megtöltöttem a nyílpuskát és a szemközti kapcsolóra céloztam vele. Teli találat volt. A kapcsolótábla ajtaja kinyílt, csak valamivel le kellett kapcsolni a kapcsolót. A vízzel töltött gyűrűt rádobtam a karra és szabaddá vált az út. A bal oldali ajtón bementem. A parkettán az asztal alatt egy papírdarabra lettem figyelmes. Megvizsgálva kiderült, hogy egy szülinapi fax-ról van szó. A bal oldali képet elmozdítva egy számkódos széf tűnt elő. Még egyszer átfutottam a faxot. Úgy néz ki Ching 30. születésnapja volt tizedik hónap 14-én. Arra gondoltam, ha nekem lenne széfem, biztosan a születési dátumot választanám kódszámnak. Így hát 42-30=12. A kódszám tehát 101412. Odafordultam a széfhez, és bepötyögtem a számsorozatot. Nyert! A bentlévő papírt, és mágneskártyát magamhoz vettem. A papíron a potenciális vásárlók nevei voltak. A széf melletti kis sarokban felvettem a hurokban végződő rudat, és elmozdítottam a falon csüngő képet. Ching kulcsát betéve a zárba hallottam, hogy valamilyen fal elmozdult a helyéről a másik helyiségben. A ketrec mellett álló kis zöld obelisk mögül felvettem a zöld gyík tápját, majd beletettem a nálam lévő ketrecbe. Ezzel a csapdával sikerült kicsalogatnom a terráriumából a Geiggert. Végül is mindenkinek szüksége van egy jópofa kis háziállatra... Visszamentem a könyvtárba, ahonnan az egyik könyvespolc valóban elmozdult, ahogyan azt már az előző helyiségben hallottam. Bementem a titkos szobába. Igen!Középen volt a kristálygalambnak álcázott 30.000 dollárom! A baj csak az volt, hogy lézerfüggöny védte. De sebaj... Odamentem a képekhez, és az egyiket elmozdítottam. Egy mágneskártyanyílás volt mögötte! A biztonsági kártyát behelyeztem a leolvasóba. Ahogy gondoltam - lekapcsoltam a lézerfüggönyt. Fogtam a hurokban végződő pálcát, és kiemeltem vele a galambot. Azt hiszem nem árt, ha Ching új biztonsági rendszert épít ki... Mivel késő-re járt, úgy döntöttem holnap viszem vissza a kedves hölgynek a szobrot. Hazaindultam tehát. Felérve eszembe jutott, hogy elfelejtettem a kocsi ablakát felhúzni... Mehetek le.

Day 3

Szörnyű reggelre ébredtem. Valaki leütött, és a szobrot ellopta. Vissza kell szereznem - elvégre 29.000 okom volt rá, hogy ismét nálam legyen az a galamb! Abban reménykedtem, hogy a szomszédok közül valaki látta a tegnap este történteket és segíteni tud, hogy merre kezdjem a kutatást. Beugrottam Francescahoz a pizzeriába és kérdezősködtem arról, hogy mit látott (C, B, B). Elmondta, hogy mindent látott de addig nem volt hajlandó semmit sem mondani míg ki nem derítem, hogy mit csinált tegnap éjszaka a kedvese. Nem volt más választásom mint elvállalni az ügyet, hisz a környéken senki más nem tudott értékes információval szolgálni. Francesca még átadott egy kódkulcsot. Megkérdeztem Louie-t Sal Lucido-ról. Elmondta, hogy Sal most dobott ki egy összetépett papírcetlit az étterem mögött lévő kukába. Kimentem majd felvettem a papírdarabokat. Ezeket gondosan összerakva egy kódolt üzenetet kaptam. A kódkulcsot ezen használva a következő üzenet jött ki: *"Tudomásul vettük a szobafoglalását a Golden Gate hotelben szokásos időben. A mai kód: Silicon"*. Bementem Ardo-hoz a Golden Gate Hotelba. Mivel tudtam, hogy Ardo nagy Inspector Buns rajongó (C, B, C, B) ezért a következő alkalommal már mint Inspector Burns jelentem meg előtte. Ehhez persze előtte össze kellett raknom a tűzoltóruhát és a maszkot. Ardo hatalmas örömmel konstatálta hogy megjelent kedvenc televízióhőse. Mivel be kellett jutnom a szobákba, ezért belementem a játékba (B, A, A). Begépeltem a szoba ajtónyitó kódját (Silicon). A hatalmas és roppant tágas hallban először felvettem az aranyfóliát az asztalról, majd innen utam a hálószobába vezetett. Kinyitottam a szekrényt, és felvettem a poharat. Bementem a zongoraszobába és nem bírtam ellenállni annak, hogy ne zongorázzak egy kicsit. Az egyik ablak mellől felvettem a légfrissítőt, mely ugyan roppant büdös volt, de az alján találtam egy mágnest. Benyitottam a fürdőbe, a pezsgőspoharat megtöltöttem vízzel, majd a vizet a bal oldalon lévő vázába öntöttem. Így hozzájutottam egy pezsgősdugóhoz, melyről leszedtem a fémet. Ezt kiegyenesítettem, és az így rögtönzött álkulccsal könnyedén ki tudtam nyitni a hálószobában lévő íróasztal kulcsrazárt fiókját, innen magamhoz vettem a cipőfűzőt. Visszamenve a fürdőbe arrébb toltam a törülközőt a földön, majd rákötöttem a cipőfűzőt a mágnesre. Az így rögtönzött szerkezet segítségével a kanálisból kiszedtem egy csavarhúzót. Ezzel letekertem a kanális tetejét, és az alóla előbukkanó filmtekercset felvettem. Lementem az Electronic Shop-ba és vettem egy filmelőhívó berendezést. Ennek segítségével előhívtam a filmet, és már mehettem is Francescához, hogy megoldottam az ügyét (C). Odaadtam neki a fotókat, így hajlandó volt az összes kérdésünkre válaszolni. Megkérdeztem a tegnap este történtekről (Mugging). Elmondta, hogy látta mikor leütöttek engem, a tettes egy meglehetősen alacsony és vékony ember volt. Valószínűleg profi lehetett és csak a csomagunk érdekelhette ugyanis amint ezt megszerezte rögtön eltűnt. Néhány perccel később egy másik ember is odament hozzám és a kabátomból kiemelt valamit majd eliszkolt. Ez az ember egy



mutáns volt és Pug-nak hívják. Még azt is megtudtam, hogy Pug az elmúlt napokban az irodám körül ólálkodott. Elmentem Narizhoz és megkérdeztem, hogy mit tud erről a fickóról (C, Pug). Elmondta, hogy ezelőtt már néhányszor összefutottak Pug-gal, de mostanában nem látta. Azt hiszi hogy valami munkát sikerült szereznie. Elmondja továbbá, hogy Pug a Snow White Warehouse-ban szokott aludni. Innen utam rögtön oda vezetett. Szerencsére éppen összefutottam a keresett személlyel. Kissé ráijesztettem majd megkérdeztem, hogy mi a fenének ólálkodott körülöttem az elmúlt napokban (A, C, C, A, B, B). Ijedtében rögtön visszaadta a pénztárcámat és elmondta, hogy megbízója egy PI volt, aki Colonel-nek nevezi magát. Rögtön elmentem régi barátom irodájába. Roppan furcsa érzés fogott el hiszen már 15 éve nem jártam ezen a helyen. A kellemetlen érzés után a döbbenet lett úrrá rajtam. Conlonel az íróasztalánál ült és egy kés volt a mellkasába szúrva. Elmondta hogy egy Cameleon nevezetű egyén szúrta le, aki a Winter Chip-et akarta megkaparintani. Amennyiben többet akarunk tudni az ügyről, akkor olvassuk el a könyvespolcon elrejtett Disk tartalmát a számítógépén. Azonnal beszállítottam a legközelebbi kórházba. Mivel nagyon fáradt voltam, a nyomozást holnapig elhalasztottam. Otthon már vártak. Két hatalmas termetű gorilla és egy távolkeleti nő volt a látogatóm. A hölgy Eddie Ching volt. Némi beszélgetés után (B, B, C, A, C) megtudtam, hogy a galamb amit elloptunk tőle az az ő tulajdona volt, és hogy aki felbérelt bennünket az csak meg akarta szerezni ezt a műkincset. Miután felszólított hogy adjam vissza elmondtam hogy sajnos már nincs nálam a galamb. Erre elég hisztérikusan reagált és elmondta, hogy a madár amennyiben rossz kezekbe kerül, végzetes lehet az emberiség számára. Ha többet akarok tudni a dologról keressem a Chameleon-t.

Day 4

Reggel első utam a Colonel irodájába vezetett. A rendőrség érkezésemkor hagyta el a helyszínt. Elmondták hogy mindent átkutattak. Roppant mód örültem... A könyvespolc alján lévő nagyobbik fekete vázából kivettem a Disket, melyről tegnap este a barátom beszélt. Odamentem a computerhez és bekapcsoltam. Megtudtam, hogy a Chameleon egy szekta tagja, akik a világ megújulását szorgalmazzák, és a Galambbal a kezükben néhány napra van szükségük a világ elpusztításához. A Crusade politikai szervezet mögött is ez a szekta áll, akik pénzelnek egy velük együttműködő genetikai kutatólaboratóriumot (GRS). A szektát egy Capricorn nevezetű szervezet akarja megállítani egy computer vírus segítségével, amelyet a Winter Chip-be integráltak. A szervezetből több kém is beépült a GRS-hez köztük Eva Schanzee. Az ajtó előtt heverő újságokat félresöpörtem és felvettem egy feladóvevényt. Az ablak alatt lévő asztalon felhajtottam a fényképet és megnéztem. Az íróasztal jobb oldali alsó fiókjából kivettem egy borítékot melyen Melahn Tode címe volt olvasható. A másik fiókban egy üdvözlő kártya volt, ennek a hölgynek címezve. Elindultam hozzá. Egy kissé hiányos öltözetű hölgy nyitott ajtót. Elmondtam neki hogy mi történt a Colonel-lel és odaadtam neki az üdvözlőkártyát (C, A, B, B, A, Greeting Card). Kérdezősködtem tőle a barátja felől és elkértem tőle az irattartó kulcsát (Colonel, Key). Majd megkérdeztem hogy mit tud a neki érkezett csomagról (UPEX Receipt). Elmondja hogy a csomagban egy papírcetli volt, amelyen három szám állt. Visszamentem az irodába és a falon egy kép mögött található széfet kinyitottam. A kódja az imént kapott papíron volt. Felvettem a széfből egy kódkönyvet. Kinyitottam a kulccsal az irattartót. Az itt található aktákat a könyv segítségével dekódoltam, majd elolvastam. Ebből megtudtam Alaynah Moore címét. Utam innét a Countess' Mansionba vezetett. A szobát kissé átalakították. Néhány nappal ezelőtt még egy fényes palota volt, ma már pedig egy lerobbant diákszállóra hasonlított a leginkább. A kandalló tetejéről fölvettem a karórát majd belenéztem a szemetesbe. Egy darabokra tépett papírt vettem föl belőle. Ezt összeraktam s elolvastam. Az aranyfóliát megmutattam a csilláron ülő madárnak mire az levert egy cigarettatárcát. Ezt kinyitottam és a maradék egy cigarettát felvettem. Elmentem a Roadside Motelbe. Alaynah Moore-t utoljára gyerekként láttam, mit mondjak kissé megváltozott. Kaptam tőle egy lopott belépőkártyát a GRS-be. Ennek a segítségével bejutottam a laboratórium folyosójára. A GRS-t egy robot őrizte mely a folyosókon cirkált és bizonyos időközönként az összes helyiségben ellenőrizte hogy rendben van-e minden. A konferencia teremben felvettem a falon futó párkányról a kulcsot, az íróasztal fiókjából pedig a CD lejátszót. A nagy asztalon lévő kapcsolótáblával bekapcsoltam a TV-t, a kulccsal kinyitottam a kabinetszekrényt, és bekapcsoltam a videót is. Amennyiben a Biztonsági Robot (továbbiakban BR) bejött, elrejtőztem az asztal mögé, és lebújtam. Átmentem a Research részlegbe. A falon függő árbócászlót felvettem. Megvizsgálva egy mágneskártya került hozzám. Egy számítógépes belépőkártya volt Paul Dubois computeréhez. Odamentem Dubois asztalához, és elolvastam a computer anyagát az egész üggyel kapcsolatban. Kifelé menet felvettem a padlóról villáskulcsot, és a Paul asztala előtti asztalról egy kistévét. Amennyiben a BR bejönne. Paul asztala mellett rejtőztem el szorosan a padlóhoz bújva. Átmentem a Supervisor szobába. Az elkülönített részleg szellőzőnyílását védő rácsot az imént felvett villáskulccsal távolítottam el. Itt az ideje, hogy valami hasznát is lássam Ching háziállatának! Beeresztettem hát a résen keresztül, hátha történik valami. Történt... Hamuvá égett... de legalább jó ügyet szolgált - kinyitotta az ajtót! Bementem, és felvettem az asztal egyik fiókjából a lézerlemezt, a másikból pedig egy újabb mágneskártyát. A másik asztalról magamhoz vettem a minidisket. Eva gépéhez a kártyát az asztala széléhez rögzítve találtam. Bekapcsoltam a gépét, majd behelyeztem a kártyáját és a minidisket. Megnéztem a filmet, majd átmentem Marcus Tucker irodájába. Az ajtón Tucker kártyájával mentem be. Az egyik fiókjában egy cetlit láttam, rajta egy számsorral: 142235, a másikból felvettem egy gyufát. A kistévét összekapcsoltam a CD lejátszóval, majd behelyeztem a Welcome To GRS feliratú CD-t. Bekapcsoltam a falon lévő beléptetőrendszert, majd az előbb összerakott szerkezettel átvertem a hanganalizáló egységet... de a DNS analizáló egységet nem.... A feltárult ajtó mögötti helységbe berohantam, felvettem az asztalon lévő buddhaszobrot, a videokazettát, és a kukából kivettem egy bedarált papírlapot. Hogy az azonnal megérkező BR ne kapjon el, elbújtam a virágok mögé, és leguggoltam. Miután elment átrohantam a konferenciaszobába, és lejátszottam a videoszalagot. Megdöbbentő képsorok tárultak elém... Megvizsgáltam a kis buddhát... jé... mi ez itt? Csak

nem a Winter Chip? De az! Visszamentem a Research laborba, és a kép mögötti széfet kinyitottam a Tucker fiókjában talált számsorral, és kivettem belőle a vírusmintát. Végre hazaértem, de nyugalmam nem tartott sokáig...

Day 5
Borzalmas éjszakám volt. Tegnap alig hogy lefeküdtem egy látomás jelent meg. A Chameleon beszélt hozzám és megtudtam tőle, hogy elrabolta Alaynah-t. Ráadásul Pug-ot is megölte. A GRS-ben felvett papírt összeillesztettem és elolvastam. Így megtudtam a Cameleon pontos címét. Gondoltam hogy ott tartja fogva Alaynah-t. Mielőtt elindultam elrejtettem a Winter Chippet a karórába. Egy kastélyszerű épület volt a megfejtett címen. Belépve megpillantottam a Cameleont és Alaynah-t, aki egy erőtérben volt fogva tartva. A falon találtam egy csípőfogót, majd valamivel arrébb egy kábelt. Ezekből készítettem egy csúzlit. Már csak töltényre volt szükségem. Erre a célra kitűnően megfelelt a falon lévő szobor szeme. Megtöltöttem a fegyvert majd a szobor felett lévő vázára céloztam. Teli találat volt. A Cameleon a zaj hallatára elindult megnézni hogy mi történt. Gyorsan odamentem a bejárathoz és abból az irányból bementem a terembe. A cigarettát az asztalon lévő hamutálcán kicseréltem. Majd elrejtőztem s vártam hogy barátunk ismét hódol a szenvedélyének. A Chameleon rágyújtott élete utolsó cigarettájára, majd némi szenvedés után leszokott róla örökre (A DOHÁNYZÁS KÁROS AZ EGÉSZSÉGRE!!). A falon lévő pajzs mögött megtaláltam az erőtér kapcsolóját és kiszabadítottam Alaynah-t. Némi kissé kínos beszélgetés után sikerült csak a lényegre rátérni. Megtudtam, hogy a Cameleon megbeszélt egy találkozót egy Ferrel Pus nevezetű egyénnel a Broken Skull nevű csillagközi bárban. A bár kívülről leginkább egy tűzcsapra hasonlított. A bárban a hölgy kissé veszélyes volt, ezért óvatosra vettem a figurát (C, A, B, 100$, B, B). Sikerült megtudnom tőle hogy egy tokenre van szükségem ahhoz, hogy a Moonchid-ra menő hajóra feljussak. Elmentem Allaynah-hoz és megkérdeztem tőle azt, hogy szerinte mit értett a hölgy a bárban a token alatt. Elmondta hogy valószínűleg régi ezüstdollárosra gondolhatott. Elmentem Rook-hoz és megkérdeztem tőle, hogy tud-e ilyennel szolgálni nekem(még úgy is jött nekem eggyel a karkötő miatt). Szerencsére éppen volt egy pár darab neki, és örömmel adott belőlük egyet. Visszamentem a bárba és odaadtam az imént szerzett érmét a bároskisasszonynak. Beengedett a hátsó ajtón ahol Ferrel várt rám. Egy pisztolyt szegezett rám és meginvitált egy kis játékra. A szabály roppant egyszerű volt. A négy golyó közül el kellett találnom, hogy melyikbe rakta a jegyet. Ha jó golyót választok ki akkor utazhatok, ha nem akkor halál vár rám. Mivel az a fegyver a kezében nagyon meghatóan hatott rám, ezért nem utasítottam vissza a játékot. Miután mind a négyszer eltaláltam a jó golyót, kissé méregbe gurult és sajnálatát fejezte ki azzal kapcsolatban, hogy életben maradtam. Úgy döntött, hogy meghív a ház specialitására addig míg a hajó indulására várok. Kimentem a bárba és kértem az italt. Ekkor elsötétült előttem minden, és már csak másnap reggel ébredtem fel a Moonchild-on.

Day 6
Kissé zilált állapotban ébredtem fel a Moonchil-on. Alig hogy magamhoz tértem, megjelent előttem Percival akit jól ismertem még régről. Előadta a terveit és roppan sajátos nézeteit. Miután befejezte a mondanivalóját elkeztdtem az arborétumból való szökésem kidolgozásához. Szétnézve egy kődarabot találtam a földön, és egy másikat egy kicsit arrébb a párkányon. Az ajtó mögül felvettem a gyúlékony anyagot tartalmazó palackot. Az egyik bokor mögött pedig egy gereblyére bukkantam. Ezt elrejtettem az ajtó előtt lévő száraz levelek között. A levelekre ráöntöttem a szekrényből felvett folyadékot, majd a két kőből rögtönzött gyújtóeszközzel meggyújtottam őket. Az őr a füst hatására bejött és kivonta egy időre magát a forgalomból. A folyosón járkálva a földről fölvettem a vascsövet. A Statis room-ba belépve megpillantottam Eva-t, az volt a gond mindössze, hogy hibernálva volt. A kapcsolótáblán a kapcsolókat addig kapcsolgattam össze -vissza, míg nagy nehezen sikerült felébreszteni a hölgyet. Kaptam tőle egy kulcsot és egy papírt, amelyen hasznos információk voltak a teendőkkel kapcsolatban. Az Observation Denck-en felvettem a poharat az asztalról. A jobb hátsó virágot arrébb toltam majd a cső segítségével felfeszítettem a padlót. Innen felvettem a kábelt. Az ajtó bal oldalán található szekrényt kinyitottam a kulccsal és a Links 986 doboza mögül felvettem a számítógépet. A kábelt és a WinterChip-et beleraktam a Computerbe. A pohárból kivett szívószállal megnyomtam az ajtó mellett lévő kapcsolót. A megjelenő kapcsolótáblára rácsatlakoztattam a számítógépet és ekkor elkezdődött a buli...

Day 7
Tegnap a Moonchild felrobbant. Én pedig megmentettem a földet. Mit kell hogy mondjak, nem igazán érzem feldobva magam. Ez a mentsük meg a földet buiseniss nem túl kifizetődő. Ugyanott tartok ahol elkezdtem. Mindegy úgy döntöttem, hogy inkább tánccleckéket adok vén kisasszonyoknak, annak a gyümölcse legalább készpénzben fogható. Már-már elfelejtettem az örök szabályt, hogy a dolgok soha

sem olyan rosszak mint, amilyenek lesznek a jövőben. És ekkor beigazolódott ismét ez a mondás. A feleségem hazajött... Noooooooo!!!!!!!

Nos ez az imént olvasott remek kis story az Acces Serial legújabb kalandjátékának a teljes története. A program csak CD-n jelent meg, mégpedig négy darabon. Ezen adat után mindenkinek lehet némi elképzelése a minőségről. Amely nem hagy semmi kívánnivaló maga után. A grafika tökéletes és aprólékosan kidolgozott. A játék teljes mértékben kihasználja a mai PC-k adta lehetőségeket úgymint SVGA felbontás, 16 bites hang, kitűnő és könnyen elsajátítható irányítás. Sajnos egyetlen dolog azért van amit a készítők elszúrtak, ez pedig a Hint rendszer beleépítése volt. Ezzel teljesen elveszik az ember kedvét az igazi küzdéstől, hiszen bárki meg tudja nézni hogy mi a következő lépés. Sajnos manapság színe minden komolyabb játékba beleépítenek vagy ehhez hasonló rendszert vagy nehézségi szint állító kapcsolót. Talán nem kellene a játékok élvezetét ezekkel a dolgokkal teljesen elrontani. A Killing Moon esetében ráadásul teljesen fölösleges volt, hiszen közel nem olyan nehéz a játékot végigjátszani. Mindennek ellenére a játék személy szerint nekem nagyon tetszett, és kitűnő szórakozást nyújtott valahányszor csak küzdöttem vele.

Markóczi Tamás and Echo

INFERNO

Ez a program grafikailag akár az EPIC folytatása is lehetne. Kellemes időtöltés mindenkinek.

Hardware igény:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM, MS-DOS 5

84%

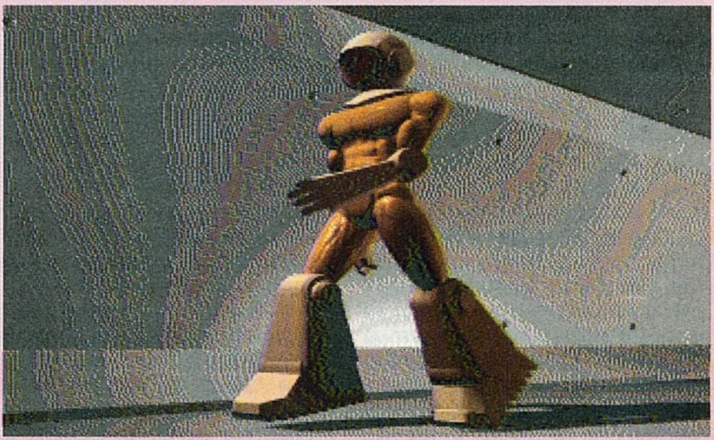
OCEAN

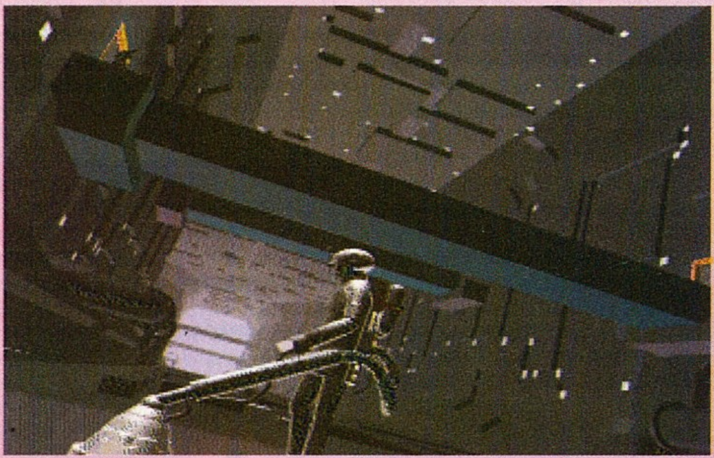
PC-CD ROM

INFERNO

Hosszú ígérgetés után végre a kezünkbe vehettük az Ocean új játékát, az Inferno-t. Elöljáróban annyit, hogy a sok várakozás igencsak felcsigázta érdeklődésünket a program iránt. Az Ocean-ra évek óta sajnos az a jellemző, hogy nem a minőségre, hanem a mennyiségre dolgoznak. A játék tudomásunk szerint csak CD-n jelent meg. A programrész kb. 93 MB-ot foglal el, mellette viszont a sokak számára ismeretlen A.S.F. névre hallgató együttes zenéje kapott helyett. A játék és a zene közösen igen jó hangulatot biztosít. A Digital Image Design név azok számára ismerősen cseng, akik szeretik a szépen kidolgozott 3D grafikát. Az Inferno tulajdonképpen az Epicben elkezdett történet folytatása. Az emberiség békés nyugalmát ismét megzavarják a Rexxonok. Feletteseink minket bíznak meg azzal a feladattal, hogy derítsük fel, maradtak-e túlélők a 13-as szektorban megtámadott űrhajón. Szemünk előtt egy erősen szétroncsolódott hajó képe tűnik fel. A roncs láttán nem feltételezhető, hogy túlélőket találunk.

A szerencsés landolás után iszonyú pusztítás képe tárul elénk. A kutatás közben számítógépünk életre utaló jeleket érzékel. Elindulunk a jelzett irányba, de nem is sejtjük, hogy egy előre elkészített csapdába futunk. Azonnal két Rexxon ugrik ránk, akiket a már előzőleg leszakadt nagyfeszültségű vezetékkel megölünk. Mielőtt még feleszméltünk volna a támadásból, hátulról egy Rexxon súlyos csapást mér ránk. Mikor magunkhoz térünk, már az ellenség központi bázisán vagyunk. Szervezetünket teljesen átalakították. Olyan készüléket építettek belénk, amivel akaratunkat és testfelépítésünket is tudják befolyásolni. A kísérlet közben mutációs átalakulás lép fel. Az így felvett alakkal sikerül kitörnünk börtönünkből és kiszabadulni a Rexxonok karmai közül. Tulajdonképpen itt kezdődik az igazi játék. Ebben a leírásban nem arra törekedtünk, hogy a teljes végigjátszást leírjuk (mivel ez kb. 10 oldalt venne igénybe), hanem hogy segítséget nyújtsunk a játékhoz.





Az elején három opcióból választhatunk.

- Directors Cut: tulajdonképpen az igazi játék, ahol az egész emberiséget meg kell menteni a Rexxonoktól.
- Evolutionary: itt nem a program által meghatározott küldetéseket hajtjuk végre, hanem saját elképzeléseink kaphatnak szárnyra.
- Arcade: ez egy gyakorló pálya, ahol a különböző trükköket elsajátíthatjuk.

Az irányítás eléggé bonyolultra sikeredett, ezért adunk hozzá egy kis segítséget. A repülőnk irányítása történhet a kurzorbillentyűkkel, egérrel, illetve joystickkel.

Animációkra vonatkozó billentyűk:

ESC vagy *jobb oldali egérgomb* - átlépés az átvezető animációkon

P - pause

SPACE vagy *bal oldali egérgomb* - átvezető animációk gyorsítása.

Repülés közben használható billentyűk:

+ - - Sebességünk növelése, illetve csökkentése

SPACE - Tüzelés.

D - Elindítja a dokkolást (Szükséges hozzá az AUTONAV1 opció bekapcsolása)

ALT+D - Gépünk sebességéhez beállíthatjuk a háttér finomságát.

C - Befogja a legközelebbi ellenséget.

SHIFT+C - Befogja a legközelebbi társunkat.

ALT+S - Kimenthetjük a játékállást, illetve betölthetjük.

TAB - Beállít a horizont magas-

ságába.

F - Letölthetjük a térképet az idegen űrhajóról (ha éppen benne repülünk).

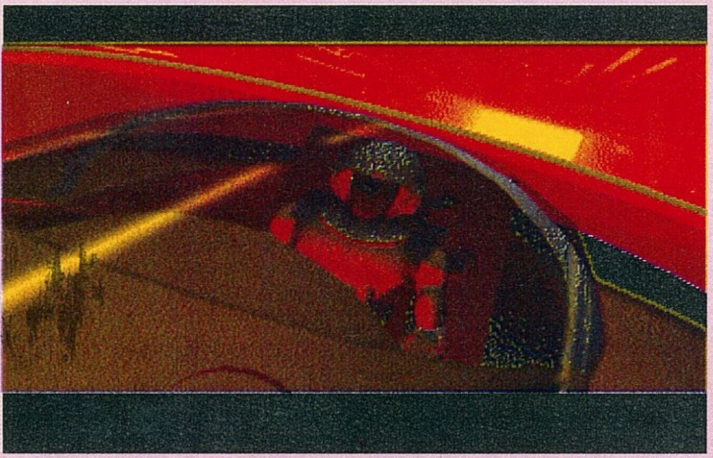
M - Megnézhetjük az utolsó üzenetet.

ENTER vagy *BACKSPACE* - válogathatunk a fegyverek közül. (Természetesen eleinte csak néhány van a birtokunkban, de a játék folyamán ezeket fokozatosan beszerezhetjük, 3-3 fajta lézerünk és torpedónk van, különböző hatótávolsággal, illetve pusztítóerővel. Különösen hatásos a Cluster bomba nagyobb számú ellenség ellen, mert nagy területen szilánkosan robban)

A egyszer - AUTONAV1 automata dokkolás.

A kétszer - AUTONAV2 automata harcolás.

A háromszor - AUTONAV3 a NAVICOM rendszerben általunk beállított koordinátára ve-



zet.

ESC kétszer - Kilépés a küldetésből.

SHIFT+Q - Kilépés a programból.

A játék legfontosabb része az úgynevezett NAVICOM rendszer. Itt beállíthatjuk, hogy ha automata pilótára kapcsolunk, akkor milyen szektorba vezessen minket. A közelünkben található célpontokat is megtekinthetjük. Ez úgy történik, hogy az egér bal gombjával egyre jobban zoom-olhatunk a kijelölt szektorra, illetve a jobb gombbal visszatérhetünk az eredeti nézetre. A legfontosabb billentyűk leírása itt is megtekinthető. Ez felfogható a gépünk fedélzeti számítógépeként is. A játék folyamán több helyen is előfordulhatunk. Repülhetünk az űrben, bolygók felszínén illetve objektumok belsejében. A különböző nézeti pontok az F billentyűkkel változtathatók. Ötletek: A nagyobb hajókat úgy kell megsemmisíteni, hogy megkeressük a bejárati pontját (sok esetben a bejáratok automatikusan kinyílnak, de van amikor nekünk kell ezeket kilőni), majd a belsejében a gyenge pontjait kilőjük (központi számítógép, reaktor). Ezek általában a nagyobb helyiségekben találhatók. Ha kilőttük, akkor azonnal el kell hagyni a terepet (persze ha nem akarunk megsülni). Ha a saját hajóink belsejébe betolakodók vannak, azokat azonnal semmisítsük meg. Ha a bolygó felszínét el akarjuk hagyni, akkor előtte győződjünk meg arról, hogy nincs-e körülvéve védőpajzzsal. Ha mégis van pajzs, akkor keressük meg a nyitott ajtót, vagy ha zárva van, akkor a lézerrel lőjük szét. Mi vagyunk az első olyan emberi lény, akibe bele van építve a Ray-TECH teleportáló rendszer, és ezt lehetőségünk van használni. Természetesen a teleportálás is energiát igényel, ezért mindig győződjünk meg arról, hogy rendelkezünk-e elég vegyszerrel (egyébként előfordulhat, hogy beragadunk mint darázs a mézbe). Ha a dokkolásnál nem használjuk az automata pilótát, a program pontokkal jutalmaz minket. Valószínű, hogy a leírásból kimaradt néhány billentyű vagy ötlet, de a játék elindításához bőven elegendő. Végezetül a játékról annyit, hogy akiknek a Wing Commander tetszett, azoknak ez a játék sem fog csalódást okozni. A hajók belsejében való repülés viszont óriási élményt

nyújt, a bejárható terület nagysága vetekszik az ELITE második részével és hét különböző bolygórendszer van, holdjaival együtt. Mindegyikben meg van a sajátos napszakváltás, klímazóna, sajátos nehézkedési viszonyok, ezt mind felfedezhetjük. Elég látványosságot fogunk találni repülés közben: a Terranován dinoszauruszok, a Hydrawerdin nagy vízfelületek felett szállhatunk, és ha túlságosan mélyre szállunk, akár a víz alatt is "repülhetünk". Szerintem egy ideig el lehet vele ökörködni, de egy óra játék után kezd unalmassá válni. Az átvezető animációk viszont nem ütik meg azt a szintet amit az ember elvár manapság egy CD-s játéktól. A zene nagyon jó és külön is érdemes felvenni kazettára. Összegzésképpen a játék nem rossz, de nem is egy nagy durranás.

Macroon

És egy rövid ismertető a program zeneszerzőjéről, az Alien Sex Fiend-ről

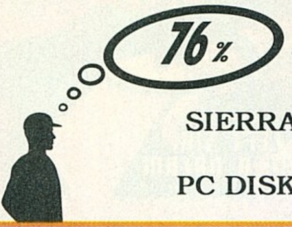
Az Alien Sex Fiend előtt az együttes alapítója és énekese, Nik Fiend 1976 és 77 közt több kisebb együttest is alapított, de ezek nemigen éltek meg több bet pár koncertnél. Ezek után feleségével és még két további taggal megalapították az ASF-et. Egy korai demofelvételük pozitív kritikát kapott egy lapban, így fellépési lehetőséget kaptak a híres-hírhedt londoni Batcave klubban (Itt olyan nagyságok léptek fel akkoriban, mint Alice Cooper és a Cramps - Mind a kettő a hátborzongató horrorisztikus show-iról volt ismert, ebbe a sorba állt be az ASF is). Ezen és az ezt követő koncertjeiken úgy dekorálták ki a színpadot, mintha egy űrbéli krokodil fészke lenne - meg is lett gyorsan a rajongótáboruk, mivel ez elég szokatlan volt akkoriban. Ezt követően több nagy punk együttessel is közös koncerteket adtak. Nik Fiend: "Mi voltunk az első undorító zenekar az elmúlt ezer évben." 1983 és 1985 közt Amerikától Kanadán, Anglián és Franciaországon keresztül Japánba is eljutottak. Ekkor lépett ki a dobosuk, ami bővítésre ösztönözte őket, több szintetizátort és dobgépet kezdtek használni, és az albumaik egyre jobbak lettek. A legjobb ebből talán a legutolsó, az 1992-es Open Head Surgery, melynek elkészítésében David Bowie is segédkezett. Egyébként a zenéjük a gótikus egyházi kórusok, a lüktető industrial-techno, a punk és természetesen némi beteges horrorisztikus humor keveréke, ami műfajokon felettivé emeli őket, és mellesleg az egyik legjobb zene amit hallottam. Annyit azért még elárulok, hogy az Inferno-nál igencsak visszafogták magukat a többi albumukhoz képest a zenészek. Ha valakinek esetleg felkeltette volna az érdeklődését ez a zene, az írjon a GURU címére és szívesen válaszolok az ezzel kapcsolatos kérdéseire (Az itt szereplő információkhoz a Vírus techno fanzine 4. számában szereplő cikket használtam fel).

Andrej

BASEBALL '94

Élethű, szépen kidolgozott baseball szimulátor. Rajta, próbáld ki ezt a nálunk nem mindennapi sportágat!

Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, VGA
MS-DOS 5.0



SIERRA

PC DISK

BASEBALL '94

Elmúlt a karácsony, a szilveszter, és a szünidő (már ahol van ilyen...). A hangulat azonban télies. Ropog a fa a kandallóban, az utcán pirospozsgás arcú gyerekek húzzák csilingelős szánjukat, rajta Apával. Ő is nevet. Boldog hópihék szállingóznak, ki ne gondolna hát akkor most arra, hogy lefújja kedves kis állatkájáról a port, és betöltsön egy új játékot: A Sierra jóvoltából a Front Page Sports Team: Baseball '94-ét.

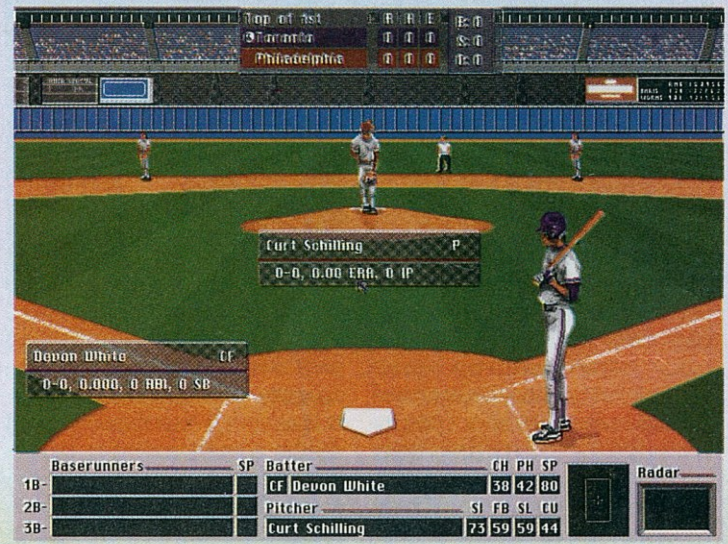
Azt hiszem nem veszi senki sem rossz néven, ha még egy kicsit elcseverészem, ugyanis nem hiszem, hogy a baseball nálunk olyan ismert lenne (úgy értem a szabályai, mert azt én is látom, hogy minden második emberen egy baseballsapka vagy egy *(kettő!?)* baseballdzseki díszeleg. No tehát, akik nem ismerik eme izgalmas sport szabályait, próbálják meg velem kibírni még egy picit, ugyanis pár sorban ismertetném azokat. (Nem állítom, hogy ettől mindenki kacagva fogja felfogni az egész játékot, de azt hiszem a kezdőlökést meg tudom adni.)

A játék célja: a játékot két kilenc fős csapat játssza, és az a cél, hogy egymást legyőzzék. (Nem is rossz...) Pontot (run) úgy lehet szerezni ha az egyik csapat ütőjátékosa körbefutja a pályát, megérintve az alappontokat (base).

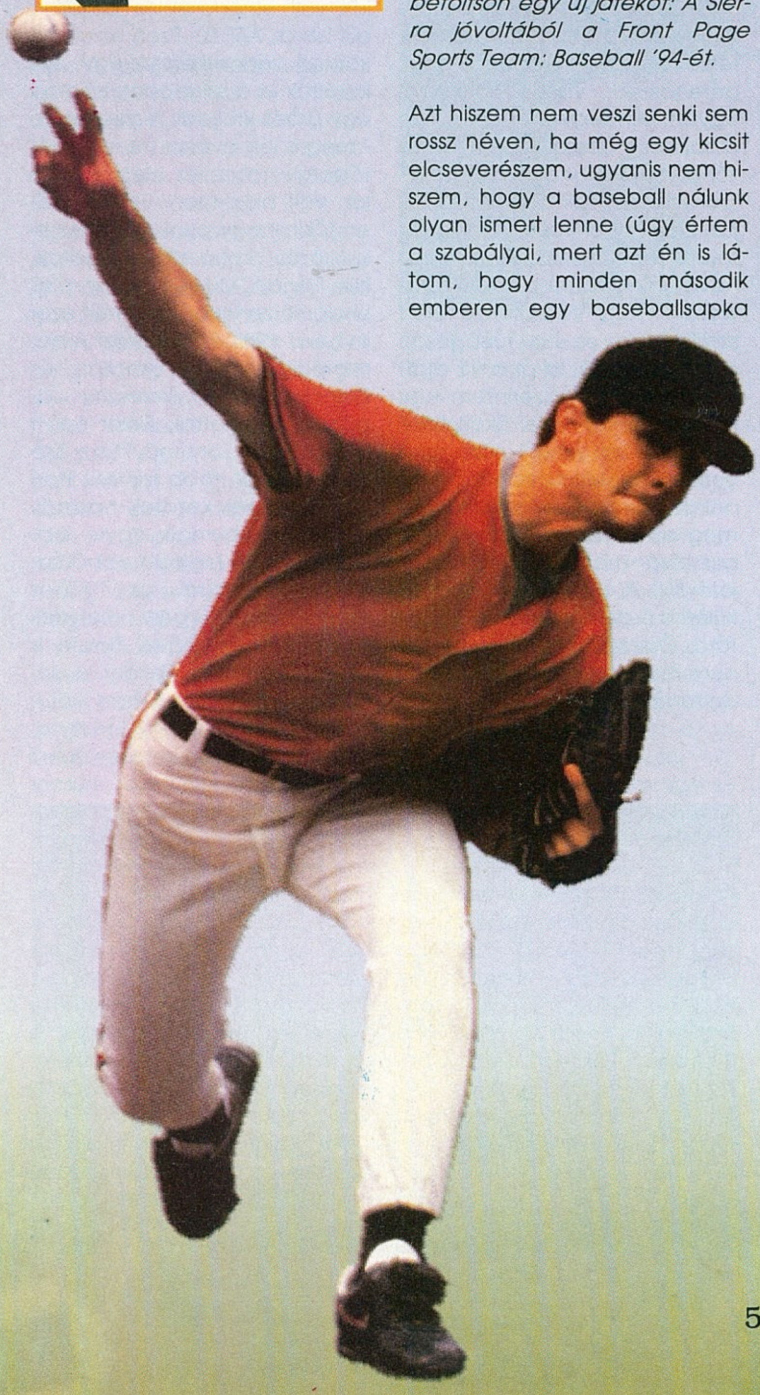
Apropó **pálya** (diamond): Egy csúcsára állított négyzet, melynek csúcsai az alappontok. First-, second-, thirdbase és a homplate ahol az ütő áll. Ezek huszonhét méterre vannak egymástól. A négyzet belső fele a belső pálya (infield). Ám a kiindulópontot az első és harmadik alapponttal meghoszszabbították (partvonal), ez a külső pálya (outfield). Ez ilyen egyszerű.

A játékot egyszerre egy támadó és egy védő csapat játssza, addig míg a védő csapat ki nem ejt 3 embert a támadók közül. Majd fordul a kocka, 3-3 ember kiesett, véget ért egy szett (inning). A játék 9 szetten keresztül folyik, és az nyer, akinek több runja van. (Döntetlen nincs, addig kell játszani míg valaki nyer.)

Az alappontra áll az ütő, mögötte guggol a fogadó (nem a sarki kricsmire gondolok) (catcher). A dobó (pitcher) a négyzet közepén áll, és ő dobja a labdát. (Szeretném tisztázni, hogy a támadó csapat egyetlen képviselője most még csak az ütő.) Nos tegyük fel, hogy a dobó dobja a lasztát, az süvöltve érkezik, ebben a pillanatban az ütőnek két választása lehet:



1. Belecsap egy hatalmasat vagy kicsit esetleg megcsavarja stb. az az ő dolga.
2. Hagyja elmenni. Ezt akkor te-



heti joggal, ha a laszti nem ütőfelületre érkezik (strike zone). Ez a felület a kezdőpont fölötti területet jelenti, térdmagasságtól vállmagasságig, kb. vállszélességben.
OK, akkor ezt is tudjátok, folytassuk tehát az egyes pontból. Az ütő megüti a labdát, ekkor a pályán beindul a chaos engine. (Ha nem üti meg és érvényes a labda, akkor bizony összeszedett egy hibapontot (luftot üt), vagy ha meg is üti de a partvonalon kívülre esik a labda (falsot üt), akkor is kap egy feketepontot. Három feketepont=OUT!) Tehát a chaos engine-nél tartottunk, hisz a zűrzavar okozói, a külső pálya négy-, és a belső pálya három védője, valamint az ütő, aki mint az őrült rohan az egyes alappont felé. Ha a védők a levegőben elkapják a labdát, az ütő automatikusan kiesik. Ha nem, akkor a védők elkezdik egymásnak dobálni a labdát,

amíg az el nem ér ahhoz az alapponthoz, amely felé az ütő igyekszik. Ha a labda előbb ér ahhoz az alapponthoz, ahová az ütő fut, vagy a labdával egy védő megérinti (tilos hozzávágni!), akkor az ütő szépen lesétálhat az árnyékba, és nézheti társait amint játszanak. (Gyönyörű látvány.) Ha az ütőnek sikerül elérni az első alappont-hoz, a homeplate-re egy újabb ütő jön, és ha ő is tökösen eltrafálja azt az isteni galacsint, követi az előtte futó ütőt, aki természetesen igyekszik minél előbb elérni a következő alapponthoz (egy alapponton csak egy ütő tartózkodhat).

Na, talán ennyi elég ahhoz, hogy ne mint a hülyegyerek menjünk neki a programnak. Akkor tehát lássuk a játékot...

Az installálással nem volt túl sok gond, mondjuk a saját maga csinált bootlemezzel nem indult el semmi, azonban ez egy magam fajta erősgyereknek nem okozott fejtörést. Nos akkor lássuk mit hoz a jövő, ha megnyomom az entert az indítófile-on. Kertyeg-kürtyög a winchester és máris benne vagyok a közepébe. Először is leírom, mit lát a földi halandó, ha végigböngészi a menüket, majd leírok pár dolgot a ligáról, és egy játékról, majd elköszönök. Hát akkor:

MAIN

Quickstart: Itt kezdhetjük el a soron következő liga meccseket, vagy az exhibition meccseket játszhatjuk le.

Preferences: Itt beállíthatjuk azt, hogy milyen kép fogadjon minket amikor betöltjük a programot.

Exhibition Play: Bemutató játék, ha gyakorolni akarsz. Persze az igazi kihívás a liga.

Restart Saved Game: A játék közben kimentett állásokat lehet visszatölteni.

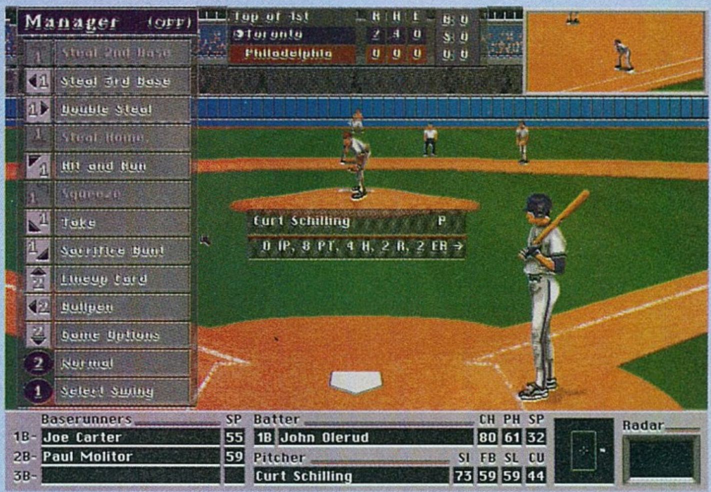
Exit: GET OUT!

ASSOCIATION

New: Itt csinálhatsz új ligát (bővebben lásd később...).

Load: Kimentett ligáidat töltheted vissza.

Data: Itt az éppen aktuális liga-, vagy exhibition game adatait kívánalmaid szerint állíthatod be (a divisionok-, ligák nevei,



szabályok stb.).

Statistics: A különféle csapatok statisztikáira vethetsz egy-egy hosszú pillantást.

Schedule: Innen játszathatod le a többi csapat meccseit, hogy ne csak április 4-ét mutasson a naptár. Az elején (ápr. 4.), ha ide kapcsolsz, bal oldalt egy szürke oszlopot látsz, ahol minden sorban két választásod lehet: play vagy simulate. Ha a play-t választod, kényelmesen elfekhetsz a fotelban, ugyanis itt most a te beleszólásod nélkül fognak játszani a csapatok. Ha nem akarsz gyönyörködni az ellenfél játszmájában, akkor inkább válaszd a simulate-et, mert ekkor csak a szettek eredményeit olvashatod le kaján vagy csalódott mosollyal. Eztán lépj a Do menübe, és válaszd ki a Simulate pontot, mert ekkor veszi kezdetét a móka és kacagás.
Miután végignézted ahogy a csapatok az adott napon legyilkolták egymást a pályáról, tekerd tovább az idő vasfogát, hisz ha nem teszed, nem jutsz egyről a kettőre. Tehát lépj a Show menübe, és nyomd meg a Date menüpontot. Látsz egy kis egyenest amin ide-oda húzogathatod a dátumot egészen októberig...

Standings: Nos itt vagy dühöngsz, vagy éppen jól érzed magad, amikor idepislantasz, hisz itt derül ki, hogy ki derül vagy ki borul. Igen-igen, itt bizony a csapatok pontjai találhatók különféle gusztusos adattal együtt.

TEAM

News: Itt a csapatod menedzselési "news"-a látható, vagyis kit raktál lapátra, kit hívtál a csapatba, vagy melyik másik csapattal melyik játékosodat cseréled éppen, és ezeket a tranzakciókat el is vetheted ugyanitt. Az alsó sorban pedig az éppen sérült játékosok neveit olvashatod le.

Data: Itt a csapatod nevét változtathatod, (csak ráklikkelsz egy rubrikára, majd a delete-re... Tatamine Terrorists játszik a Budapest Punks otthonában... éljen a fantáziád!), az időjárási viszonyokat és többek közt, a nehézségi fokozatokat is.

Roster: A csapatod listája különféle szempontok szerint rendezve. Innen igazolhatsz csapatodba játékosokat. (Erre is később fogok kitérni.)

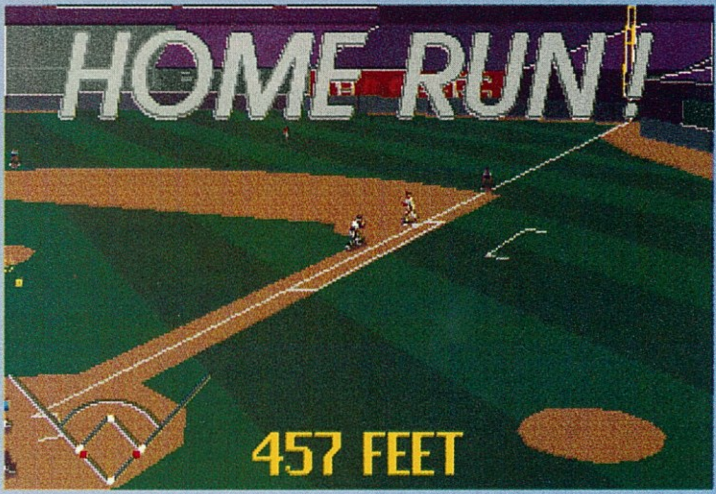
Statistics: Itt is csapatod tagjainak képességeit nézegetheted részletesebben. A szempontokat a Do menü Change Columns-jába változtathatod.

Schedule: Ha ide kapcsolsz egy egész szép kis kalendáriummal találkozol. Nem, nem ez nem a havi ciklus periódusait jelzi, annál sokkal komolyabb dolog: hol és mikor játszol meccset az elkövetkezendő napokban. Innen is elindíthatod a játékot, csak klikkeld be az üres rubrikát és ha az adott napon "tartózkodsz", jöhet az újabb csapat, amit lemosol a pályáról...

Spring Team: A tavaszi napközis tábort szervezheted meg kis csemetéidnek, hogy képességeik javuljanak, hisz a nagybetűs életben szükség lesz rájuk... (Pl.: a Chicago Bruins ellen sem rossz, ha az Atlanta Warriorsszal vagy...)

Change Team: Itt válthatod a

csapatokat, de csak a te általad irányított csapatba turkálhatsz bele!



DO

Ez a menü állandóan változik, párhuzamosan avval, ha változtatod a screen-t. (Más a Team-ben és más pl. az Association menükben.) Ezért hát vagyok olyan kedves, és leírom mindegyiket, úgyis valamikor itt volt a karácsony, lehet, hogy jövőre Télapó leszek.

Reset Team: Eddig még nem beszéltünk egy olyan dologról, amit úgy hívnak, hogy Computer General Manager (CGM). Ez a kütyü fog téged az unalmas adminisztrációs munkákban segíteni. Ebben a menüpontban azt állíthatod be, hogy ez a CGM mennyire legyen aktív, és mennyire nem.

Propose Trade: Ennél a pontnál lehet játékosokat elcserélni más csapatokkal, kisebb-nagyobb szerencsével. Lássuk, hogy is fogj hozzá: Állítsd a Show menüben a pipát a Players to SEND-re. Válaszd ki egyik játékosodat (bökj rá), mire az megjelenik a SEND ablakban. No most a Do menüben klikkelj a Get Response to SEND pontra. Ekkor válts a Show menüben a Players to RECEIVE-ra, mire a középső dobozban tallózgatva a csapatok között, kimazsolázhatod a neked kellő játékosokat. Ha nem akarsz NB3-as embereket a csapatba, feküdj rá az egereddel (már nem tudok mit kitalálni, hogy ne ismételjem magam egyfolytában) a Do menü Set Criteria pontjára, ahol is kritériumokat állíthatsz a satnya emberkék megszűrésére, ha beállítod a különböző szempontok minimumait. (Pl.: 50-en fölül legyen az embicke ütőszázaléka.) Nos ha kiválasztottál egy embert a másik csapatból, válaszd ki a Get Response to RECEIVE pontot a Do menüben. Hogyha nem tetszik az üzlet a másik csapat menedzserének, a SEND ablakban a saját játékosod neve arra a saját csapatodból való játékosra fog változni, akivel a másik csapat vezetősége el tudná képzelni a cserét. Huh, ha mindkettőtöknek jó a csere, nyomd meg a Do menüben a Submit Trade-et, mire megegyeztek, és a csere hamarosan megtörténik. Ezt ellenőrizheted, vagy törölheted a Team News opcióban.

Claim Free Agent: Itt embereket toborozhatsz ("a jó lovas katonának...") egy hosszú listáról, melyet ugyanúgy megszűrhetsz a Set Criteria-val mint a fentiekben. Csak klikkelj a kívánatos emberre, és hipp-hopp megjelenik a Claim feliratú dobozkában. Aztán egy kis Submit Claim a Do menüben, és meg is vagyunk. Ezen utasításaidat is ellenőrizheted, vagy épp törölheted a Team News-ban.

Reassign Players: Itt aztán igazán keverheted a kakit, ha kedved szottyan rá. A Reassign Players-ben ide-oda igazolhatod az emb⌐ ⌐ket. Az Active Roster-ben ⌐ ⌐sapatod aktív játékosai szerepelnek, melybe bátran igazolhatsz játékosokat akárhonnan, ha van rá helyed (ugyanis itt kötött a létszám). Klikkelj a nevekre, majd arra az ablakba, ahova át akarod helyezni őket. Az AAA listáról is rakhatsz be embert a csapatba, ugyanúgy mint a Receive In Trade ablakból, ha szerződést kötöttél már egy másik csapattal. Az elküldött, lesérült vagy rosszabb képességű játékosokat is itt mozgathatod, a Send In Trade, a Disabled List valamint a Low Minors boxokban.

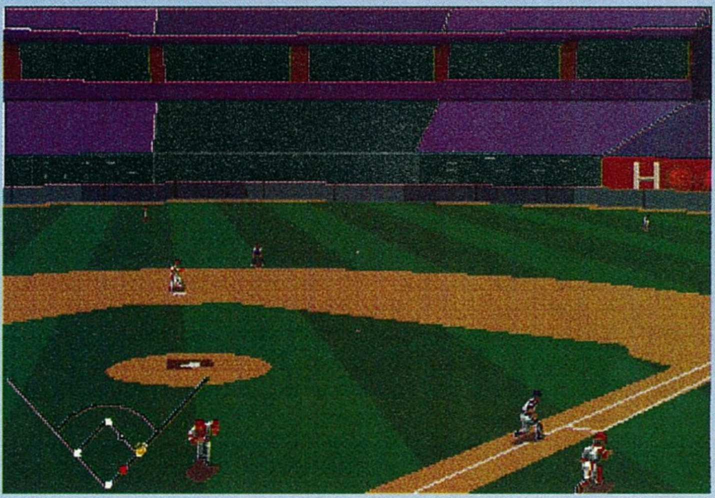
Change Coulomns: A listák statisztikai adatai közül választhatod ki a neked legmegfelelőbbet (SP: sebesség, AS: erő stb.).

Print: A Ligád adatait varázsolhatod ki egy hófehér papírra a printer segítségével, ha rajta felejted a kezed ezen az opción. (Nagy játékosok a falra is tehetik.)

Batting Practice: Ehimmáe a' ütési praktikákat lesheted ki. Egy kis gyakorlás után nem lesz nehéz a lasztikat Home Run-ba ütni, még ha azokat Curt Shilling is dobja.

SHOW

Ebben a menüpontban olyan opciók vannak, melyekkel az aktuális képernyő (Data, Roster, Statistics stb.) szempontjait változtathatod meg. Épp ezért nem is fogok kitérni a pontokra,



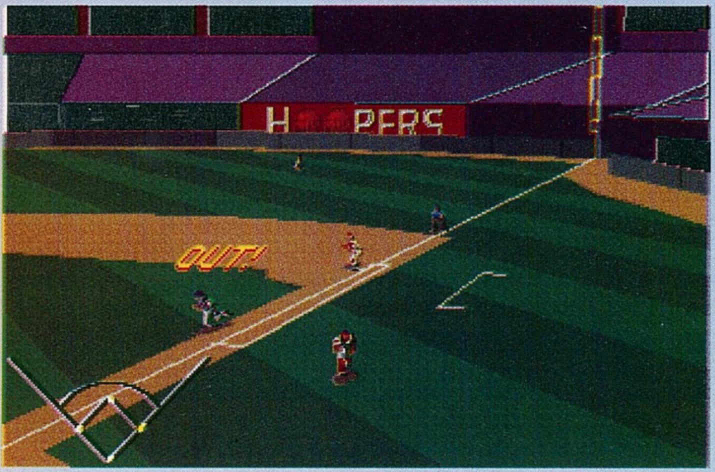
hisz ahol fontos volt ott már megtettem (Lásd: Propose Trade), egyébként sem változtatnak meg sok mindent...

Most, mivel kivégeztük a menüpontokat, játszunk orvososat, hiszen megtörténik olykor-olykor, hogy egy játékosunk elvágja a kisujját, és ezért betegágyba kényszerül. Ezt a mecsek után ellenőrizhetjük is, ha bekukkantunk a Team News-ba. A lesérült játékosunk neve megjelenik a Disabled List-ben is, ahonnan 15 nap múlva távozhat, épen és egészségesen. Hát akkor nem marad más hátra mint előre, hiszen még sok dolgunk van.

Lássuk akkor, hogy is kell készíteni egy ligát (Ez csak egy példa! Nem feltétlenül ezt kell követni!):

1. Válaszd az Association menüben a New-t.
2. A megjelenő ablakban klikk a Career gombra.
3. A "nagy szürke tábla" felső részén találsz egy gördítősávot (Number of Leagues), amelyet ha ide-oda tekergetsz, a négy ablakban nőni vagy csökkenni fog a csapatok száma. Állítsd úgy, hogy: One 12-team AND One 14-team league, a League1-ben Two 6-team divisions, a League2-ben pedig Two 7-team division legyen.
4. Accept.
5. Continue.
6. No.
7. Válaszd a Full Season-t (162 játék. Nem is rossz!).
8. Historical.
9. Itt az Associations menü Data screen-jében állíthatod be a nehézségi tényezők egy részét, a Grund Rules-ban (Majd később).
10. Change Team, válaszd ki azt a csapatot amelyiket irányítani szeretnéd (Yes, a mentő kérdésre!).
11. Team Data, itt változtathatod fantáziád szerint a csapatod nevét, miután az Owners-

hip boxban a Computer-t Human-ra állítottad. Változtasd meg (ha akarod) a Team nevét, a Nickname-et és az Abbreviation-t (rövidítés).
Íme kész is egy LIGA! Már csak játszani kell, de ott sem mindegy, hogy milyen fokozaton. Tehát a Team menü Data-jában vagyunk, nézzük mit is tudunk tenni a nehezítések érdekében. Hát persze, állítsunk mindent (Managing, Pitching, Batting, Fielding, Baserunning) Advanced fokozatra! Majd tekintsünk bele a Grund Rules ablakocskába, ahol a sok kis üres rubrika csak arra vár, hogy beikszeljük őket. Jó, jó de mi történik, ha végrehajtjuk az ikszeléseket? (Csak a fontosabbakat említem.)
Injuries: Megsérülhetnek a játékosaid, ilyenkor értelemszerűen kiállnak (Ámbár lehet, hogy kiviszik őket.).
Fatigue: Játékosaid a meccs folyamán egyre fáradtabbak lesznek. Ez függ az adott játékos állóképességétől, és meglátszik annak játékán.
Base Stealing: Lehetőséged van az alappontok ellopására.
Radar Gun: Az előző dobás sebessége jelenik meg az alsó sorban.

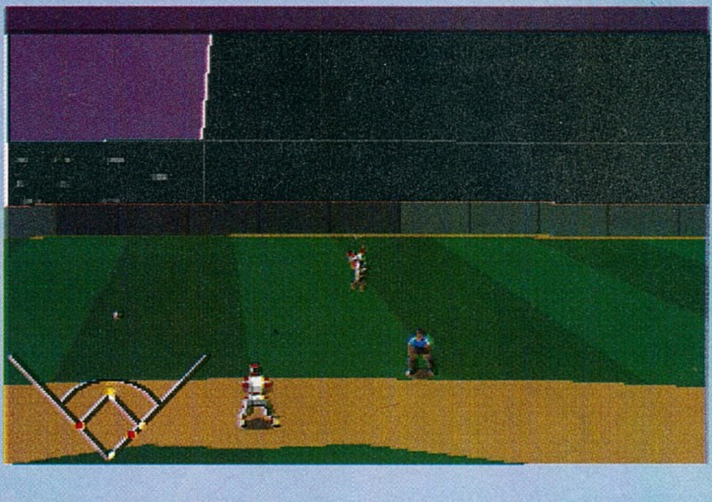


Strike Zone Calls: Az előző dobás helyzete fog az alsó sorban megjelenni.

No de se vége, se hossza a sok dumának, még nem is játszottunk. De most!
JÁTÉK! Megváltozik a szín, és egy stadionban találod magad. Ott álldogálsz (üldögélsz) ordítozások közepette. Lássuk mit látsz ha egy kicsit körülnézel: Fent látod az eredményjelző tábláját, rajta a hibákkal, a run-okkal, és még pár eredménnyel. Két oldalt fölül, ha már belelendültél a játékba, a lopakodó futók helyzetét láthatod. Középen ott áll az egyik ütőd, mögötte az ellenfél dobója, a védők, és a bíró. Alul az ütő és dobó játékos nevei láthatók, a Radar Gun, a Strike Zone Calls, és az alappontokon álló fiúk neve.

Ha megnyomod az Escape-et: lehetőséged van kiszállni a játékból, a játék felbontásán (Detail - gyors gépen!), és a hang erősségén (Sound) tudsz változtatni, valamint vissza tudod nézni a szép jeleneteket (Instant Replay). Tegyük föl, hogy mindent Advanced fokozatra állítottál (ha nem, a gép kis fogja venni a részét a munkából), így mindent te fogsz irányítani, az ütéstől a futásig.
Pitching (dobás): Látsz egy kis ablakot melyen a Pitch Selection felirat díszeleg. Látsz még kis négyzeteket melyben egy nyíl és egy szám van. A nyíl jelzi merre kell húzni a joy-t/nyomni a Num bill.-t, és a szám pedig azt, hogy az 1-es vagy 2-es gombot kell nyomni ahhoz, hogy a megfelelő pontot válasszuk ki.
Apropó irányítás, a játék részében: Joystick, Num bill. (1-es gomb: Enter, Space, 2-es gomb: Ctrl, Alt, Shift).

Tehát akkor még mindig a dobásnál tartunk, az első ablakban kiválaszthatjuk a dobás "egyéniségét", azaz küldünk egy egyeneset (Fastball), csúsztatottat (Slider), mélyet (Sinker) vagy egy gyorsulót (Change-up). Ezután megválaszthatjuk, hogy hova menjen a labda, a már előbb említett nyilas módszerrel, majd a laszti sebességét adhatjuk meg, úgymint gyors, lassú és közepes.



Batting (ütés): Itt az ütő fajtáját választhatjuk ki (Power - bazi nagyot lehet vele ütni, viszont nem találod el olyan tutira a labdát, Contact - könnyebb vele labdát érni, Bunt - kicsi, gyenge ütést eredményez, ha evvel az ütővel ütsz.). Amikor dobják neked a labdát, neked is kell eltalálnod (Advanced üzemmódban), ez az elején nem lesz könnyű, de szerintem nem sok idő kell hozzá, hogy belejöjj.
Fielding (védés): Amint az ellenfél ütője elüti a lasztit, a védőid veszik át a főszerepet, akiknek el kell juttatni valamelyik alapponthoz a labdát vagy labdával a kezükben el kell kapniuk a futót. A labda elkapásában segít a képernyő bal fölső sarkában lévő kis térkép, amely fekete ponttal jelzi a labdát, sárga körrel a becsapódási zónát (catch zone), valamint a védő helyzetét egy sárga ponttal. Az elütés pillanatában figyeld a sárga kört, és közelíts hozzá a legközelebbi védővel. Segíthet még, hogy az 1-es gombbal a védő vetődik a labda után. Ha megvan a laszta, dobd az alappontok irányába (ha fölfelé irányítasz+tűz a második alappont felé fogja dobni a labdát, ha jobbra az elsőhöz, ha balra a harmadikhoz, ha lefelé akkor a home plate-re).
Baserunning (futás): Ha támad a csapatod, az elütés pillanatában a futó(k) lesz(nek) a főszereplő(k). Futás közben az irányok ugyanazok mint a védők játékánál a dobás. Ha két ember tartózkodik két alapponton, először mindig az elsőnek ad ki a parancsot, aztán az utána futóknak. Ha úgy gondolod vissza kell fordulnod, nyomd le az 1-es gombot, és az ellenkező irányt.
Manager: Itt a támadási (OFF) és a védekezési (DEF) stratégiáidat kezelheted. Az Offensive Plays-nél, az alappontok ellopására összpontosíthatsz (Steal Base), megpróbálhatod az ütővel minél jobb helyzetbe hozni a futó(i)dat, valamint ellenőrizheted és változtathatod az ütővonalaidat (Lineup) is. A Defensive Plays-nél az ellenkezőjét csinálhatod az eddigieknek, figyelhetsz az alappontjaidra, hogy megszűrd az ellenfél futóit (Bases Charge), valamint itt található a Positioning Fielders, ahol a védőket állítgathatod ide-oda.

Na ennyit a játékról, most már Te következel! A játék nem túl rossz, én hiányoltam belőle az animációkat, mert így szerintem egy kicsit szürkére sikeredett. De akinek van türelme hozzá és szereti a Baseballt (nem csak a pólóján és a sapkáján), annak egész jó kis szórakozást nyújt ez a játék a hosszú téli estéken. A hangokról nem hallottatok még semmit. Nem rosszak, sőt...

Hát ennyi! Jó estét, jó szurkolást kedves nézőink...
Móriczka + Öcsi klub

PUTT-PUTT GOES TO THE MOON

Ismét egy nagyszerű játék a legfiatalabb korosztály számára (3 és 8 éves kor közöttieknek javasolt). A játékban rejlő fantasztikus lehetőségek (melyekkel a korábbi hasonló programokban már megismerkedhettünk) akár hosszabb időre is lekötik a kisebb gyerekek figyelmét...

Hardware igény:
286/12 MHz, 640 kB RAM, VGA, 17 MB HD vagy CD-ROM és 0.2 MB HD, hangkártya

94%

ELECTRONIC ARTS
DISK/CD-ROM

GOES TO THE

Ismét reggel van. Főhősünk, Putt-Putt elindul az Autóvárosi Tűzijáték Gyárba, mert Mr. FireBird meghívott mindenkit, hogy látogassa meg a Tűzijáték Gyárat.

A gyárban Mr. FireBird fogad. Az üdvözlés után figyelmeztet, hogy véletlenül se nyúljunk ahhoz a kapcsolóhoz, melynél a 'Do not touch' tábla van. Ezután odavezet a gépsorhoz és különféle adalékok adagolásával saját rakétákat készíthetünk, melyeket egyből ki is próbálunk. A rakéták töltését háromféle adalék felhasználásával készíthetjük: világos csillagok, tekergő herkentyűk (mely egyébként a tulajdonos kedvence) és szívek. Ha elkészültünk, akkor a 'test' felirat alatti mezőre kattintva automatikusan megtörténik a további összetevők hozzáadása, a rakéta összeállítása és a kilövése. Azonban nem volnánk igazi játékosok, ha nem próbálkoznánk meg annak a kallan-

tyúnak a működtetésével, amit nem szabad. Azonban Putt-Putt jól nevelt és nem nyúl a karhoz. A helyiségben történő némi kísérletezés után azonban sikerül kinyitni az ablakot, és ezzel kezdetét veszi a nagy utazás. A pillangó berepül az ablakon és leszáll a tiltott karra, Pep (a kutyusunk) azon nyomban odaugrik és lenyomja a kart. Ez indítja azt a rakétát, mellyel Mr. FireBird kísérletezik.

- Mi történik? - kérdezi rémülten Putt-Putt.

- Kapcsold be a biztonsági öved, Putt-Putt! - kiáltja Mr. FireBird. Ekkor azonban már ötödik alkalommal repül keresztül a helyiségen az elszabadult rakéta. - Utazol!

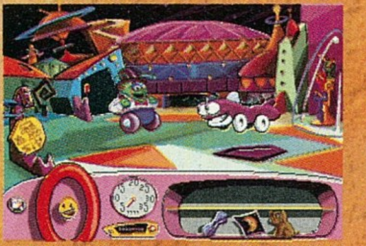
Valóban, ekkor már a rakétán vagyunk Putt-Putt-tal. A rakéta előbb áthatol a tetőn, majd a légkörön és hamarosan a Földet elhagyva az űrben találjuk magunkat. Az űrben találkozhatunk űrlényekkel, ufókkal és persze az űrbéli irányítóval, akitől megtudhatjuk, hogy az egyes bolygók milyen távol vannak. Persze a Hold van a legközelebb, mindössze 400 ezer km-re abba az irányba merre éppen haladunk. A Holdon történő landolást sikeresen megússzuk, de egyből felmerül a kérdés, hogyan fogunk valaha is hazajutni?

Ha bekapcsoljuk az autórádiót, akkor hallhatjuk a híreket:

- Ma egy szerencsétlen baleset történt: Putt-Putt-ot kilőtték a tetőn keresztül, és most valahol az űrben száguld...

Mi azonban már tudjuk, hogy a Holdon vagyunk. (Később már az autóvárosi rádió is fogja tudni, sok érdekességet megtudhatunk az eseményről, ha néha-néha otthoni híreket hallgatunk...) Szóval itt vagyunk a Holdon és nem marad más mint az, hogy elinduljunk felfedezőútra.

Először a holdi egerekkel találkozunk, akik azt javasolják, hogy próbáljunk lendületet venni az egyik sziklán és megfe-



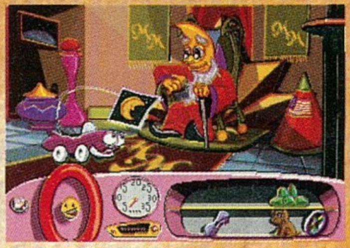
lelő sebességre gyorsulva elhagyni a bolygót. ... Hát ez az ötlet nem vált be, továbbra is a Hold foglyai vagyunk.

Egy barlang bejáratához érünk, a sötétség rejtelmesen hívogat, de ezúttal semmilyen veszély sem fenyeget. A barlang lehetőséget nyújt egy labirintusban bújócskát játszani, a dolog számunkra egyszerű: a labirintust felülnézetben látjuk, így Pep nem igazán tud elbújni előlünk...

Az úton tovább menve egy hídhoz érünk, mely a holdi ragacs felett ível át, azonban egy tábla figyelmeztet a veszélyre (Caution). Csak egy irányba mehetünk - a hídon át. Oh, jaj nekünk, a híd leszakad és mi a ragacsba zuhanunk. A kiút reménytelennek tűnik, egyedül a segítségben bízhatunk, nyomjuk meg a dudát és a segítség hamarosan meg is érkezik! Egy különös szerkezet (természetesen autó) érkezik a segítségünkre, aki kiemel a ragacsból, megjavítja véglegesen a hidat és elmeséli a történetét:

- A nevem Rover és elmesélem a történetem. Néhány űrhajóssal együtt hoztak a ide a Földről, de amikor ők hazamentek, engem itt hagytak. Egyedül egy fényképet adtak a Holdról. Neked adom, ha szeretnéd. Én mindössze haza szeretnék jutni...

- Kösz, Rover - mondja Putt-Putt és elteszi a fényképet. A hazajutás érdekében Rovernek van egy ötlete. A városban áll egy rakétatörzs, melyben egy kétfejű lény árul jégkrémet. Rovertől megtudhatjuk, hogy a törzs éppen eladó, a lénytől pedig az árát is: 10 ragyogó hold kristályt kell cserébe ad-

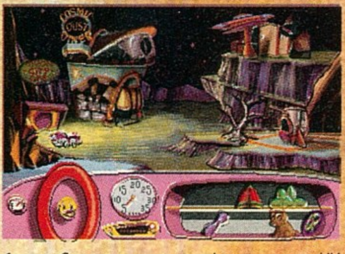


nunk. Mi azonban nem tudjuk, hogy hol keressünk ilyen kristályokat. Ha beszélgetés után újra szóba elegyedünk a lénnyel, akkor megtudhatjuk, hogy ez ügyben a kráterlények az illetékesek. Na, ettől sem lettünk sokkal okosabbak... Azonban a lénytől kapunk egy fontos dolgot: egy tervrajzot a rakéta összeállításához. A kékszí-

nű vásznon szerepelnek a megszerzendő részek: a kormánykerék, az üzemanyag, az indítókulcs, a rakétaorr és persze maga a rakétatest.

Tehát, most induljunk felfedező útra a Holdon. A hegytetőn áll a városi sportcsarnok, gondolom éppen teniszeznek, mert ha rákattintunk teniszlabdák pattognak szerte-szét. Minket azonban jobban érdekelnek a jobb oldalon lévő kulcsok, melyeket egy átlátszó bura véd. Ha hozzányúlunk, akkor megjelenik Holdfény Kormányzó és érdeklődik rólunk. Amikor a kulcsokról kérdezünk, megtudjuk, hogy jócselekedetekért szokta ajándékba adni a kulcsokat. Tehát, jót kell cselekednünk...

Miután semmi elképzelésük sincs kattintsunk saját magunkra... Óh igen, a 10 hold kristály... Induljunk megkeresni a kráterlényeket. De hol is laknak ők? Menjünk kitartóan balra lefelé (háromszor), ha a kráter lényeket nem is, Rovert azonban megtaláljuk. Közli velünk, hogy a kormánykerék az út feletti



fennsíkon van, de egyedül nem tudja levenni. Ketten többre juthatunk - gondoljuk és máris Putt-Putt-tal lengedezünk az emelő tetején. Ha azonban így leng a dolog, biztosan nem jutunk sikerre.

- Tarts stabilabban - kiáltjuk le Rovernek. Rover megszünteti a lengést, azonban a kereket így sem érjük el. Már-már elkeseredünk, esetleg fel is adjuk a próbálkozást, de van valaki, aki segíthet. Igen-igen, Pep, a kutyusunk. Ha kirakjuk a fennsík szélére, kezesen odahúzza az eddig elérhetetlen kormánykereket. Megszereztük az első alkatrészt - hurrá!

Pihenésként mehetünk tovább az úton a Holdvárosi Csillagvizsgálóba. Bent megismerkedhetünk a csillagképekkel, a naprendszerrel - a nappal és bolygókkal. Ha meguntuk a csillagászati felfedezéseket, akkor elindulhatunk visszafelé az első kereszteződésig (ahol az a különleges kétvirágú fa áll). Ha jobbra megyünk, akkor eljutunk a kráterekig. Az első felbukkanó lény játékra invitál. Miért is ne játszanánk? A játék célja, hogy a felbukkanó lényekre kell kattintani, ez nem mindig egyszerű (főleg akkor, ha billentyűzetről játszunk). Ha véget ért a játék és bezsebeltük a nyereményt, akkor folytassuk addig a játékot, amíg összejön mind a 10 kristály. Ezt a tényt Putt-Putt is közli velünk, ha elrontottuk volna a számolást.

Most, hogy megszereztük a 10 (+ egynéhány) kristályt visszamehetnénk megvenni az űrhajót, azonban sokkal célszerűbb továbbmenni az úton, ahol egy bekerített házhoz jutunk. Az ajtó be van zárva. Ha rákattintunk az ajtóra a kerítésfal egy színes darabja kivilágosodik és egy zenei hangot hallunk. Tényleg, mi lenne ha visszajátszanánk? Ha sikeresen visszajátsszuk a végén már négy hangból álló dallamot, az ajtó teljesen kinyílik és bejuthatunk a Holdemberhez. A beszélgetés során kiderül: nem csak mi keresünk dolgokat a rakétához, ő 10.000 éve keres egy fényképet saját magáról. Hiszen nekünk van egy fényképünk a Holdról, adjuk oda neki és kérjük el a jobb oldalon levő amerikai zászlóval díszített rakétaorrt. Miután begyömöszöltük a rakétaorrt, elindulhatunk visszafelé a városba. Ha kíváncsiak vagyunk és bekukkantunk a Holdember ládájába, akkor érdekes élményben lehet részünk (ennél értelmetlenebb verset még nem hallottam).

Ha útközben megállunk, akkor meglátogathatjuk Buzz és

Glo Csináld-Magad Szépségszalonját. Mi azonban nem akarunk új külsőt, ellenben megismerkedhetünk a 3 monitorból és 6 nyílból és a nagy kerek gombból álló szerkezettel. Amíg bírjuk, addig furábbnál-furább szerkezeteket hozhatunk létre. A szalon mellett találjuk a játszóteret, itt két fura lény ücsörög és dobál labdákat kosárra. De ezt mi jobban tudjuk, sőt mi még ugrálni is tudunk...

Menjünk a benzinkúthoz, hogy üzemanyagot szerezzünk a rakétába. Azonban a kút zárva, szerencsére a tulajdonos (Robbie Radar) hátrahagyott

egy cédulát, melyen leírta, hogy hova is ment. Szerencsére mi már tudjuk, hogy hol van a Holdi Buborék Szálló - szemben a játszótérrel. Ha elfelejtettük a szoba számot, akkor megnézhetjük a papíron. Egyébként nem fogunk unatkozni a megtalálásával, mert elég gyakran megy újabb helyre, csak a harmadik helyen találkozhatunk vele. (Ha rossz helyre megyünk, akkor nem szól hozzánk senki, csak egy rövid bepillantást nyerhetünk az apartman életébe.) Szerencsére Robbie nem kér semmit cserébe, így hamarosan lesz üzemanyagunk.

Jól állunk, már csak a jócselekedett van hátra. Vajon hol lehet ilyet csinálni? Hát persze, a ragacsnál! Valóban, egy különös idegen (talán a béka a Muppet Show-ból a kiabálástól elvörösödött?) kiabál segítségért. Húzzuk ki a ragacsból! Közli velünk, hogy végrehajtottuk a mai napi jócselekedetünket (milyen meglepő).

A Kormányzó gratulál a sikeres menéshez és lehetőséget ad arra, hogy válasszunk egy kulcsot. Igen, de melyiket? Akkor sincs probléma, ha nem jót választunk, mert rögtön kicserélhetjük, ha megnézzük a tervrajzot és nem megfelelő a kulcs. A kulcs megszerzésével már mindent összegyűjtöttünk és indulhatnánk is haza. Azonban érdemes felkeresnünk a Cosmic Dust Diner névre hallgató éttermet, ahol fantasztikus italokat ihatunk (teljesen ingyen), vagy egy játékautomatával is játszhatunk. A Bear Stormin' játékban Fatty Bear-rel egy repülőt kell vezetnünk és a léggömbök kivételével minden objektumot (fészer, repülő tehén, liba stb.) ki kell kerülni. A léggömbök elkapásával plusz üzemanyaghoz juthatunk. 50 szint van, 10.000 pontonként kapunk egy újabb életet, de maximum 3 életünk lehet egyszerre.

Előbb-utóbb honvágyunk lesz, ideje elindulni hazafelé. Az első lépés a rakétatest megvásárlása. A megvásárolt rakétára helyezzük fel a orrkúpot, majd szálljunk be a rakétába. Tegyük a helyére a kormánykereket, töltsük be az üzemanyagot. Most már minden üzemkész, az indítókulccsal elindíthatjuk hosszú utazásunkat a Földre. A landolás nem éppen mintaszerű, de mi épen szállunk ki a rakétából. Ezzel az utazás és a program is véget ér...

(Többféle sorrendben összegyűjthetők a szükséges tárgyak, az ismertetett megoldás csak egy a lehetséges sorrendek közül. Egyes helyszínek meglátogatása nem szükséges a hazatéréshez, azonban remek szórakozást nyújtanak... A leírásban eseményként szereplő dolgok általában kattintásra történnek, vagyis mindenre, mindenhol, akár többször is kattintani kell!)

(JOCO)

Billentyű funkciók:

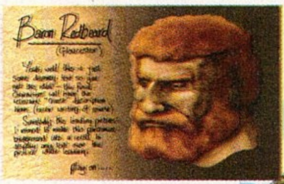
Ctrl-C, Alt-Q, Alt-X - kilépés
F8 - újraindítás
space - pause
M - zene ki-/bekapcsolása
(,) - zene hangerejének állítása
T - szöveges kiírások ki-/bekapcsolása
+, - - szöveges kiírások sebességének állítása
CTRL-m - egér
CTRL-j - joystick
CTRL-v - program verzió kiírása
S - játékállás mentése
L - játékállás visszatöltése
ESC - animációk átlépése

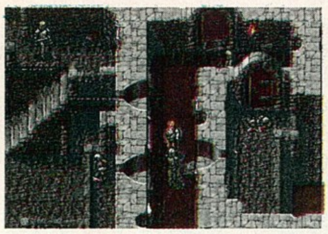
WORMS

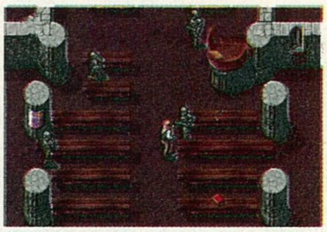
Mit szólnátok hozzá, ha kereszteznénk a Lemmings-et a Cannon Fodder-rel? Nos, nemsokára ez már nem csak a kitaláció szintjén működik, ugyanis a Team 17 április magasságában ígéri a Worms-t, mely valami hasonlót fog nyújtani. A képlet nagyon egyszerű lesz a játékban, vagy te teszed el láb alól az ellenséget, vagy ő fog némi bemutatót tartani az örök vadászmezők perspektíváiról. Természetesen rengeteg mód kínálkozik majd a megsemmisítésre, rakéták, gránátok és persze a kézifegyverek egész arzenálját használhatjuk a programban. A poén persze az, hogy igencsak meg kell majd szenvednünk néha ahhoz, hogy megfelelő pozíciót találjunk a lövöldözéshez, talán ezek a részek a legjellemzőbbek, már ami persze a Lemmings-féle beütést illeti. Több fajta világ is vár ránk, így fel kell készülnünk a téli pálya viszontagságaira csakúgy, mint egy futurisztikus világ meglepetéseire. Rengeteg extra dolgot is ígérnek a programozók, reméljük sok mindent meg tudnak majd valósítani ebben a várhatóan igen remek játékban, mely joggal pályázhat 1995-ben az év lövöldözős fun játéka címre.

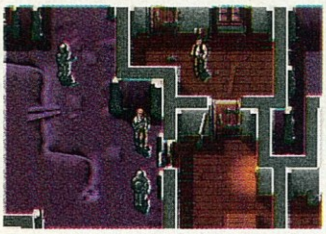
KING OF THIEVES

A középkori Anglia mindig is kedvenc témája volt a programozóknak, pláne akkor, ha éppen arcade/stratégiai játékról van épen szó. Nos, tehát inkább az a meglepetés, hogy az Alien Breed sorozat készítői fogják elkövetni ezt a játékot, úgy április magasságában. A stratégiai rész nagyban fog hasonlítani a sokak által kedvelt RISK játékra, ahol is akár a gép ellen is játszhatunk majd. Sok arcade rész is színesíteni fogja a játékot, így valószínűleg nem kis ügyességre lesz például szükségünk a kalózok elleni harcnál. A kastélyok is nagy szerepet kapnak majd a programban, nemhiába, hisz a hódítás és a terjeszkedés nehezen elképzelhető nélkülük. Reméljük, hogy grafikailag és persze a játszhatóság szempontjából sem fogunk csalódni ebben a játékban, persze született már egy pár alkotás ebben a témában, így igazán lesz összehasonlítási alapunk arra, hogy mit is sikerült összehozniuk a fiúknak.









WITCHWOOD

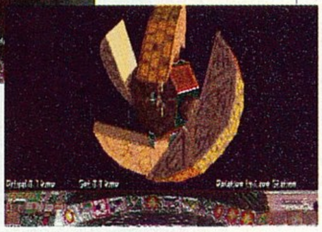
A Team 17 eddigi munkái között nem igazán találkozhattunk kalandjátékokkal, úgy látszik ezt a hiányosságot igyekszik most pótolni a csapat a Witchwood-dal. Nem csupán egy egyszerű grafikus kalandjátéknak látszik a dolog, hanem valami olyasminek, amiben ha sikerül minden elképzelést megvalósítani a fiúknak, akkor a Day of Tentacle-hoz hasonló sikert fognak elérni. Mindenesetre a kiváló interaktivitás és a remek játékmenet már sejtet valamit, reméljük ebben a játékban sem fogunk csalódni valamikor 1995 közepe táján.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Mikor David Braben 1988-ban elkészítette az első komoly játékprogramját a Virus-t (mely mellesleg az év játéka lett), nem is gondolta szerintem, hogy az általa megteremtett mítosz, melyet Elitenek hívnak ,ilyen sikeres lesz. Az Elite-et gondolom nem kell bemutatnom senkinek, hisz nagyon sokáig volt a kedvenc játéka sokaknak, függetlenül a géptípustól. A folytatás, a Frontier elég sokat váratott magára, hisz rengeteg fejlesztés, javítás és új ötlet volt benne az eredeti Elite-hez képest, az más kérdés, hogy a lelkes Elite rajongók hogyan fogadták ezeket. Mindenesetre a program sikeres lett, hisz csak Európában 200.000 példányban adták el és nagyon sokáig vezette a top-

listákat. A sikert természetesen meg kell lovagolni, legalábbis a Gametek szerint, így februárban megjelenik az első kiegészítő lemez a Frontierhez. 50 év telt el a Frontier galaxisában azóta mióta találkoztunk, így nem is meglepő, hogy rengeteg technikai és emberi változás tört ént az emberek által ismert és az azon kívüli világegyetemben. Nézzünk most egy kis ízelítőt abból, hogy milyen újdonságokkal találkozhatunk.

- Új űrhajók tűnnek majd fel a galaxisban és a régi hajók is más fajta texture-mapped borítást kaptak, az egyéb űrobjektumok pedig újra lettek tervezve.
- A bolygók felszíne legalább akkora változáson ment át mint az Elite és a Frontier között. Nem kell majd csodálkoznunk, ha a texture-mapped hegyek mellett jéggel, vagy éppen homokkal borított síkságok felett repülhetünk. Természetesen a különböző égitesteknek mind más a domborzati felépítése, de ha egyik sem felel meg az igényeinknek, akkor akár tervezhetünk magunknak újat is.



- Nagyon sokan panaszkodtak a Frontier irányítására, így nem csoda ha teljesen új irányítási rendszert kapott a folytatás.
- Meglepetések érhetnek minket a kabin belsejében is, hiszen teljesen újra lett tervezve járművünk belső tere Danny Flynn grafikus és a 3D Studio jóvoltából. A bútorzat és maga az egész kabin nagyszerűen sikerült, reméljük mindenkinek tetszeni fog.
- Nem tudni, hogy visszalépést vagy éppenséggel előrelépést jelent, de mindenesetre visszakerült a játékba a hagyományos jobb és bal oldali kameraállás, kiegészítve egy remek új funkcióval, mely a Missile View névre hallgat és arra szolgál, hogy közelről szemrevételezhessük mikor is rakétánk széttrancsírozza az ellenséges hajókat.
- Elérhető áron beszerezhetünk majd egy fedélzeti számítógépet is, mely nem olyan nagy tudású, azonban segíthet nekünk a navigálásban, valamint az elénk kerülő objektumok felismerésében és nyomon követésében.
- A lézerek és rakéták hatótávolságát fokozhatjuk majd, és megjelentek a célpont specifikus fegyverek is.
- A szemtől-szembeni harcban nagy szükségünk lesz majd hajónk jobb manőverező képességére, mely ha minden igaz fantasztikusra sikeredett.

- Érdekességnek számít az is, hogy 5 újságból is értesülhetünk majd a nagyhatalmak lépéseiről, mely kiadványokat természetesen rendszeresen frissíti a program, méghozzá havi lépésenként.
- Ugye mindenki emlékszik a Thargoidokra? Nos, valószínűleg nem árulok el nagy titkot ha kifecsegem, hogy bizony visszatérnek az űr rettegett hajói.

Ugye azért találtunk egy pár újdonságot a hamarosan megjelenő játékban? Reméljük, hogy ez a rész is legalább olyan sikeres lesz mint az első Elite, persze zárójelben megjegyzem, hogy erre azért nem sok esélye van.

THE BIG RED ADVENTURE

A régi Oroszországról mindenkinek körülbelül a következők jutnak az eszébe: kommunizmus, Kremlin, Lenin, KGB, Karl Marx és a Hidegháború. De próbáljuk ki mi jut eszünkbe egy új Oroszországról: kapitalizmus, KGB TV, McRomanovs, Lenintendo és a Super Marx Bros. A történet Moszkva egy titkos terén kezdődik, ahol is a Vörös Hadsereg uniformisát viselő alak álldogál a Perestroika éveiben. Hogy később mi fog történni ebben a remek kalandjátékban azt csak sejteni lehet, azonban ismét egy olyan játék fog a kezünkbe kerülni hamarosan, mely minden kalandjátékos szívét megdobogtatja. Az interaktivitást a több mint 50 szereplő, valamint a 100 helyszín szavatolja, meg persze az, hogy a több utas cselekményben több lehetséges variációval is megoldhatjuk az elénk tárt feladatokat. A játék SVGA felbontásban üzemel és nem kis meglepetésünkre ismerős karakterekkel is találkozhatunk majd a játékmenet során. Ami első pillanatban kitűnik a képekből az, hogy a humort nem nélkülözték a grafikusok a játékból, igen szép adagot kapunk belőle miközben megoldjuk a Nagy Vörös Kaland káprázatos feladatait.

Bear™

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10780 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9784 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	10992 Ft
586 90-100MHz, 512kB c. OP.,4PCI,2VL	49200 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	INTEL	19992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	13.200Ft
	AMD	19192 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	14500 Ft
	AMD	19520 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	20160 Ft
	AMD	20992 Ft
	INTEL	23680 Ft
486DX2-80 MHz processzor	AMD	29992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	58800 Ft
586 Pentium 60/66/90 MHz		50500,62880,75440 Ft

Monitorok

14" SVGA color Axion (1024×768,0.28)	29680 Ft
17" SVGA c. Daewoo (1280×1024,0.28,LR)	89600 Ft
15" SVGA color Axion (1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	36792 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1328 Ft
Hurrican IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2120 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2920 Ft
Trident 9000C VGA 512 kB RAM	4704 Ft
Trident 8900D VGA 1 MB RAM	6992 Ft
S3 VGA 1 MB, VESA	9992 Ft
Tseng ET4000P VGA 1 MB, PCI	15680 Ft
Tomahawk VGA 1 MB, VESA	11552 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15760 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	632 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1464/4200/13600 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	35992 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	63992 Ft
170/ 270/ 420 MB hard disk	17500,18600,23680 Ft
520/ 1400/ 2200 MB hard disk	25992,111990,139992 Ft

Creative Labs termékek

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	5992,10240,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16800,32400 Ft
Hangfalak	2800,11760 Ft

Egyéb termékek:

Gravis Ultra Sound/ GUS Max	19600,29600 Ft
Processzor hűtőborda/ventillátor	312/660 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13440,18040 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw	24400 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			260MB	340 MB	420 MB	260 MB	340 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz		2 MB RAM	58.864	60.984	63.944	77.148	79.268	82.228	84.540	95.348
A386DX-40 MHz	8 k c	4 MB RAM	70.536	72.656	75.616	88.820	90.940	93.900	96.212	107.020
C486SLC-33 MHz	64 k c	2 MB RAM	61.928	64.048	67.008	80.212	82.332	85.292	87.604	98.412
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	83.736	85.856	88.816	102.020	104.140	107.100	109.412	120.220
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	85.036	87.156	90.116	103.320	105.440	108.400	110.712	121.520
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	91.528	93.648	96.608	109.812	111.932	114.892	117.204	128.012
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	100.528	102.648	105.608	118.812	120.932	123.892	126.204	137.012
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	130.528	132.648	135.608	148.812	150.932	153.892	156.204	167.012
Pentium 60 MHz	512 k c	8 MB RAM	167.569	169.688	172.648	185.852	187.972	190.932	193.244	204.052

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:30 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel

23.920 Ft

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

A tartalomból:

- A CD-meghajtóra átlépve, a CHIP.BAT elindításával egy hypertext rendszerbe jutnak, itt lapunk és heti informatikai híradónk '94-es számait olvashatják. (A képek megjelenítéséhez minimum VGA kártya szükséges.)
- Linux: sok olvasónk érdeklődött az ingyenes Unix rendszer iránt, sajnos a telepítőkészlet nagysága sokukat elriasztotta. CD-nken az 1.1.54-es kernelű változatot találhatják meg, valamint több programot, leírást.
- Néhány cég is hozzájárult szerény CD-nkhez. A Generalsoft Kft. a Famulus – egy macintoshos háziorvosi alapellátási program – szűkített verzióját teszi közzé. A VAN Kft. egy egész csokrot adott: két JPEG file-t, egy MPEG file-t, a WINVICC könyvtár tartalmát, valamint a VAN árjegyzékét. A Computer Business Info egy Lightstone-prezentációt adott.
- A CD TURKALO könyvtárában DOS, Windows és újabb Linux-programokat találhatnak.

CD a CHIP-ben, CHIP a CD-n!

1995 első CHIP Magazinja CD-melléklettel!

Keresse az újságárusoknál!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Az 1995-ben várható áremelések sajnos negatív irányban befolyásolják minden lap árát, így a PC GURU-ét is. Ellenszert sajnos ezidáig nem sikerült találnunk a problémára, azonban úgy gondoltuk, hogy egy rendkívüli ajánlatot teszünk olvasóinknak. Ha *1995. február 15*-ig előfizetitek a lapot legalább egy évre, akkor elkerülhetitek a várható áremelés hatásait, legalábbis ennél a kiadványnál.

Tehát *1995. február 15*-ig az előfizetési díj egy évre továbbra is:

2178 Ft

Az előfizetéseket a szokásos módon várjuk a szerkesztőség címére:

GURU
1399 Budapest, Pf. 701/765

Panasonic

Business Systems

KX-P1121

9 tűs mátrixnyomtató

Ajánlott végfelhasználói ára:

24.647 Ft + áfa

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *360x360 dpi felbontás*

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058

BUDAPEST	
Axico	268-0330
DCL	156-2991
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK		
Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic KX-P1121 700 Ft

Ez a szelvény a felsorolt viszonteladóknál 700 Ft kedvezményt biztosít a nyomtató vásárlásánál. Egy nyomtatónál csak egy szelvény használható fel.

Panasonic